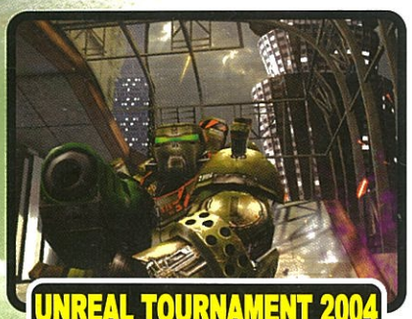
A REVISTA DE VIDEOJOGOS INDEPENDENTE MAIS VENDIDA

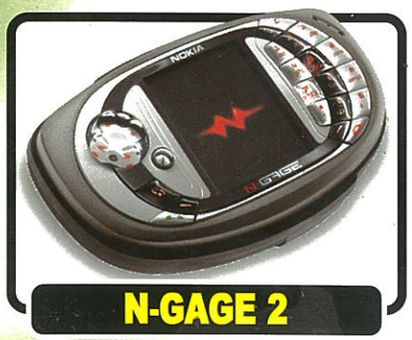
RGB EDITORA
N.º 104 • Maio 2004 • Ano IX
Mensal • Preço: € 4,99

MEGA SCORE

BLACK & WHITE 2



UNREAL TOURNAMENT 2004



N-GAGE 2

UEFA EURO 2004

TODOS POR PORTU...

ISSN 1645-1503

"PlayStation" são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. é uma marca comercial de Sony Corporation. Rise to Honour é uma marca comercial de Sony Computer Entertainment America.
© 2004 Sony Computer Entertainment America. Desenvolvido por Sony Computer Entertainment America. Editado por Sony Computer Entertainment Europe

Director
Nelson Calvinho (megascore@rgb.pt)

Redacção
Frederico Teixeira (Coordenação),
Jorge Vieira e Nuno Faria

Colaboradores
Alexandre Algarvio, Erica Cunha e Alves, João Diniz Sanches, João Miguel Lameiras, João Silva, José de Matos, Luís Canau, Mário Valente, Pedro Amaro, Paulo M. Morais, Pedro Miranda, Vasco Félix

Arte
Teresa Silva (Directora),
Cristina Guimas, Filipa Costa e Lino de Sousa

CD-ROM
COPISOM, S.A.

Pré-impressão e Impressão
SOGAPAL Artes Gráficas, Lda.
Estrada das Palmeiras, Queluz de Baixo,
2745-578 Barcarena
Tel.: 21 434 71 00

Distribuição
MIDESA
Rua da República da Coreia, nº 34
Ranholas – 2710-460 Sintra
Tel.: (351) 21 926 78 00

Software
Ecofilmes, Electronic Arts, Atari Ibérica, InfoCapital, Lusomundo, PlayGames, Microsoft e Planeta DeAgostini Interactive

Administração, Redacção e Publicidade
R. Laura Alves, 3 – 2745-152 Queluz
Tel.: (351) 21 434 45 00 – Fax: (351) 21 434 45 09
email: geral@rgb.pt

Contribuinte nº 503 493 112
RSGMJ nº 219.344
CRC Sintra nº 15.460
Capital Social 5000 euros

Administrador
João Lopes

Director-Geral
Paulo Oliveira

Director de Circulação
Victor Costa

Marketing e Publicidade
Carina Coelho (Directora), Paula Pereira (Account)
email: publicidade@rgb.pt

Secretariado
Priscilla Pereira, Sónia Vieira

Assinaturas
Susana Cotrim (assinaturas@rgb.pt)

Publicação periódica inscrita na Secretaria-Geral do Ministério da Justiça com o número 119.345

ISSN 1645-1503

Tiragem: 25 000 exemplares
Periodicidade: Mensal

Outras Publicações da RGB Editora:
Gente Jovem
Revista Oficial PlayStation
DVD-Review

Proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo da Mega Score sem autorização do Editor.

Videojogos, publicidade, audiências

Que os videojogos são uma das indústrias de entretenimento com mais rápido crescimento já toda a gente sabe. Declarar que nos Estados Unidos já ultrapassou o cinema em receitas é um lugar-comum. Bem-vindos ao novo mundo dentro do mundo dos videojogos: o *product placement*, ou a publicidade introduzida dentro dos videojogos.

Os mais atentos terão reparado que os primeiros passos neste sentido já estão a ser dados. Sam Fisher não dispensa o novo smart phone P900 e o telemóvel T637, equipado com câmara, ambos da Sony Ericsson, na sua luta contra o terrorismo em Splinter Cell: Pandora Tomorrow; Club Football foi um simulador de futebol criado propositadamente pela Codemasters como merchandising para os mais poderosos clubes da Europa (com jogos "localizados" segundo a imagem de cada um); e o vestuário e ténis de Nick Kang, protagonista de True Crime, são patrocinados pela conhecida marca de roupa desportiva Puma – já para não falar no licenciamento de temas de artistas mais ou menos conhecidos para as bandas-sonoras dos videojogos, ou as marcas de automóveis nos simuladores de condução.

A idade da inocência já lá vai: os videojogos estão completamente assimilados pelo capitalismo e os directores comerciais e de marketing são cada vez mais determinantes na definição das estratégias de produtoras e editoras.

Os próximos anos reservam avanços imparáveis das marcas e anúncios publicitários dentro dos videojogos. Recentemente, a Activision anunciou que vai criar uma parceria com a empresa de consultoria Nielsen para criar as ferramentas que, pela primeira vez, permitam aos anunciantes medir as audiências dos videojogos, de forma a avaliar rigorosamente o impacto que a exposição a anúncios dentro dos jogos provoca nos seus utilizadores. A iniciativa será também fundamental para melhor aferir a demografia da população de jogadores.

A primeira impressão que um tema como este poderá suscitar é de repulsa. Isto se tivermos como termo de comparação a televisão e o cinema: a maioria das pessoas não fixa a sua atenção nos intervalos de publicidade televisivos e geralmente vê com maus olhos o *product placement* nos filmes. Como é que os jogadores encararão o facto de no futuro o design dos seus jogos poder ser condicionado por interesses comerciais: níveis desenhados de propósito para mostrar cadeias de *fast food*, personagens que forçam o jogador a usar determinados produtos? Mau? Talvez a questão não seja tão linear.

No cinema, ninguém leva a mal que um filme de James Bond nos inunde com marcas de relógios, carros, roupas, telemóveis ou outras – faz parte daquele universo. The Matrix fez todos quererem usar determinado tipo de telemóvel ou óculos escuros. Mas um filme mais "adulto" como Minority Report, uma das recentes obras de Steven Spielberg, foi criticado pelo excesso de *product placement*.

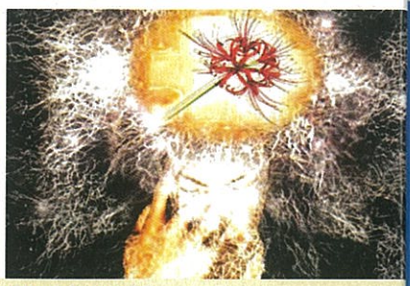
Para perceber melhor o jogador-consumidor, a Activision e a Nielsen lançaram um trabalho de investigação intitulado "Video Game Habits: A Compreensive Examination of Gamer Demographics and Behavior in U.S. Television Households". O estudo chegou a várias conclusões interessantes, como o facto dos videojogos estarem a afastar as pessoas da televisão, mas as mais significativas em termos de design de videojogos são as seguintes: 52 por cento dos sujeitos entrevistados para o estudo gostariam que os jogos contivessem produtos reais, e uma esmagadora maioria de 70 por cento sente que produtos reais tornam os jogos mais genuínos. Ou seja, em certas obras, particularmente naquelas com pretensões realistas, a publicidade e o *product placement* poderão aumentar a imersão do jogador.

Os videojogos já perderam a inocência, de facto. E é bom que os jogadores deixem de lado a ideia de que são apenas pessoas à espera de serem entretidas. A partir de agora são consumidores prontos a serem analisados, a terem os hábitos de consumo dissecados. São estatísticas, usadas para fazer um "bom negócio".

SUMÁRIO

Lara Croft Tomb Raider: O Berço da Vida 110

Far Cry 60



Glass Rose 93

Ninja Gaiden 80

ANTEVISÕES

- Burnout 3 (PS2) 55
- Soldner (PC) 52
- The Suffering (PS2/Xbox) 54

TESTES

- Mesa Redonda: Far Cry (PC) 60
- Alias (PS2) 69
- Breakdown (Xbox) 72
- Chicago 1930 (PC) 74
- Cold Zero: The Last Stand (PC) 78
- Counter-Strike: Condition Zero (PC) 97
- Curse: The Eye Of Isis (PC) 78
- Dark Fall: The Journal (PC) 102
- Glass Rose (PS2) 92
- Hitman: Contracts (PS2) 94
- LMA Manager 2004 (PS2/Xbox) 70
- Neighbours From Hell (PC) 103
- Ninja Gaiden (Xbox) 80
- Painkiller (PC) 86
- Prince Of Persia: The Sands Of Time (Xbox) 89
- Prince Of Qin (PC) 96
- Rainbow Six 3 (PS2) 77
- Rise To Honour (PS2) 90
- Rogue Ops (PS2/Xbox) 101
- Schizm II: Chameleon (PC) 96
- SOCOM 2: US Navy Seals (PS2) 102
- Sphinx And The Cursed Mummy (PS2) 88
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PC/Xbox) 66
- Tak and The Power Of Juju (PS2) 71
- Teenage Mutant Ninja Turtles (PS2) 101
- Tenchu: Return From Darkness (Xbox) 79
- TrackMania (PC) 76
- Unreal 2: The Awakening (Xbox) 93
- Unreal Tournament 2004 (PC) 98

HARDWARE

- Aerogate II 21
- Motherboard Epox 22
- Radeon 9800XT vs Volari 20
- Titan Dragon e Insys Dnote 18

JOGO COMPLETO

DRAGON THRONE: BATTLE OF RED CLIFFS

Dragon Throne - Battle of Red Cliffs é a continuação de Fate of the Dragon, jogo muito aclamado no mercado chinês por ir buscar o enredo à história desse país. Cao Cao, Sun Quan e Liu Bei são três das mais conhecidas personalidades chinesas do século III da nossa era, e são igualmente os comandantes das três forças em confronto. Dragon Throne tem no retrato da época e no funcionamento da gestão de recursos os seus pontos altos.

DEMOS

SPLINTER CELL: PANDORA'S TOMORROW

Demonstrações para as vertentes solitária e online do jogo de acção furtiva mais badalado no PC.

DESERT RATS VS AFRIKA CORPS

A Segunda Guerra Mundial rende-se aos encantos da estratégia e ao calor do deserto.

SPARTAN

Construção de impérios... por turnos.

3 IN A BED

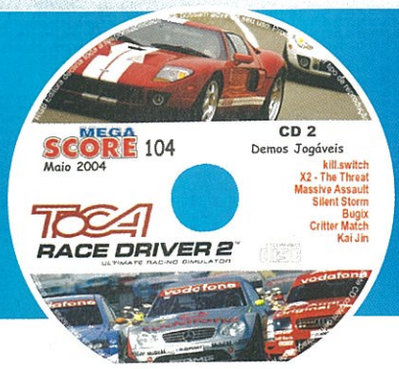
O enganoso nome esconde um simples e engraçado jogo de dardos.

PAX SOLARIS

Um pequeno (900 KB) grande jogo de estratégia.

KILL.SWITCH

Acção na terceira pessoa, directamente da PlayStation 2 para o PC.



Star Wars Battlefront 44

Juiced 49

INDÚSTRIA
- Entrevista a António Ramos - parte 2 30
- Lord Of The Rings: The Battle For Middle-Earth (PC) 34

REPORTAGEM
- Juiced 47
- PANDEMIC: Abertura 37
- PANDEMIC: Full Spectrum Warrior 38
- PANDEMIC: Mercenaries 40
- PANDEMIC: Star Wars Battl efront 42
- Shellshock: Nam'67 44
- Star Wars: Republic Commando 48

TEMA DE CAPA
- UEFA Euro 2004 (PS2/Xbox) 56
- UEFA Euro 2004 - entrevista a Joe Nickolls 59

WIRELESS
- 3D Em Breve? 104
- Jogos wireless 106

TODOS OS MESES
- Correio 6
- Fórum Meg@score 8
- Notícias 10
- Opinião: Vida Artificial 16
- Opinião: Janela Indiscreta 17
- Megacompras 24
- Como Se Faz: Mudar de Motherboard 26
- Consultório 28
- Em Projecto 50
- Mods & Comunidades 107
- Zona de Culto/BD – Powers 108
- Zona de Culto/DVD – Tomb Raider: O Berço da Vida 110
- Crash 112
- Mega Toons 113
- Crónica de Londres 114

X2 - THE THREAT
Renda-se aos encantos do espaço com este jogo da escola de Elite e Freelancer.

MASSIVE ASSAULT - DEMO 2
Um dos mais simples e difíceis jogos de estratégia por turnos do mercado.

TOCA RACE DRIVER 2
Um dos melhores dos jogos de desporto automóvel no PC.

SILENT STORM
Um título na esteira de X-Com e Jagged Alliance passado na Segunda Guerra Mundial.

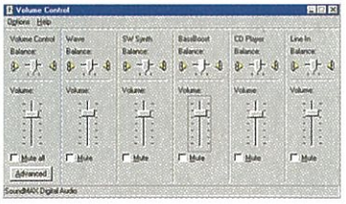
BUGIX
Um engraçado jogo que recupera o espírito das máquinas de arcada.

CRITTER MATCH
Um jogo de memória para os mais novos.

KAI JIN
Kai Jin é um shooter com perspectiva aérea ao bom velho estilo de Xenon e 1942.

VÍDEOS
Vídeos dos jogos Breakdown, Catwoman, DarkWatch, Driv3r, Euro 2004, EverQuest II, FFX2 (clip Hey Lover), Onimusha 3, Perimeter, Singles e três vídeos que demonstram o potencial do XNA, um novo software que facilita o desenvolvimento de jogos.

Audio Slave



1) Quando tento instalar o **Pro Evolution Soccer 3** ou o **Far Cry** aparece-me um erro qualquer que não permite a instalação do jogo... Não sei o que será. Podem ajudar-me?
2) Quando inicio o Windows, aparece-me uma mensagem, mas não entendo o significado da mesma. Sabem o que poderá ser?
3) Às vezes quando estou a ouvir música, estas começam a ficar com o som distorcido e com algum ruído passado algum tempo. Penso que nos jogos nunca me aconteceu, pelo menos que eu tenha reparado. Será problema da placa de som?

Daniel Cardoso
– daniel_cardoso_1984@hotmail.com

1 e 2) Sem sabermos quais são as mensagens de erro e que computador tem, é um pouco complicado ajudarmos. De qualquer forma, para o primeiro problema experimente actualizar os drivers da placa gráfica e instalar a versão do DirectX mais recente – no caso de Far Cry se não o fizer o jogo não corre. Também pode suceder que o Daniel não possua um leitor DVD-ROM, obrigatório para correr o Pro Evolution Soccer 3 e a versão DVD de Far Cry.
3) Antes de mais deverá actualizar os drivers da placa de som. Depois certifique-se que painel de controlo de volume (ou no programa equivalente da placa de som) não tem os *sliders* (botões) de CD Audio e amplificador de graves (Bass Boost) no volume máximo, pois pode gerar distorção – tente mantê-las a aproximadamente três quartos da escala.
Se usar um programa de reprodução do género do Windows Media Player, confira se no equalizador não existem parâmetros exageradamente elevados.

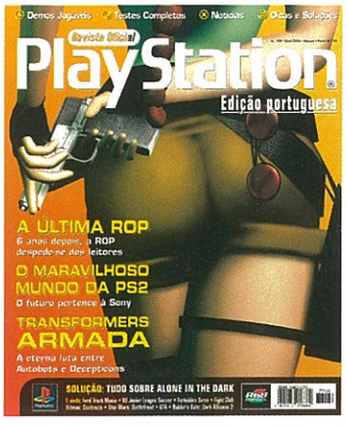
Eu e o meu cota

Primeiro gostava de dizer que a Mega Score é a MINHA revista! Depois que achei a última banda desenhada do melhor. Parecia mesmo as conversas que eu tenho com o meu pai sobre os jogos. O meu cota é um tipo exaltado (principalmente ao volante), nunca pôs a mão num joystick, e eu acho que sou bem mais calmo e passo a vida a jogar.

João Ribeiro
– joaoribeiro_design@sapo.pt

Comungai desta paixão

Enquanto passava os olhos pela última edição da Mega Score, vi a página que anunciava o fim da Revista Oficial Playstation e por um momento imaginei um mundo sem Mega Score. Garanto-vos que os pêlos da minha nuca se começaram a arrepiar! Assim sendo, gostaria de fazer algumas considerações sobre os mais recentes números da revista.
1) É do senso comum que a sequela de um bom jogo deve reter as melhores características do original e incluir elementos inovadores que justifiquem as suas continuações. Assim, e aplicando este conceito ao novo *look* da Mega Score, não compreendo porque é que ainda não voltaram a incluir os *smileys* com os pontos fortes e fracos de cada jogo, ainda por cima porque parece ser algo totalmente consensual.



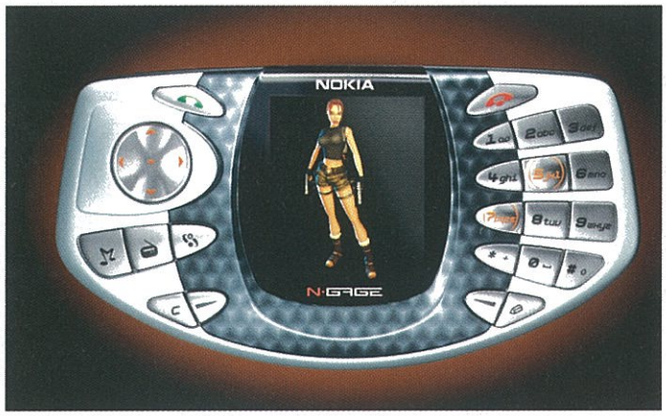
2) Respondendo a um outro leitor que dizia que as Mega Score em .pdf até deviam ter "assinaturas digitais para se saber de quem é a cópia caso esta começasse a circular na Net", eu acho que vocês (e nós, obviamente) só ganhavam se colocassem uma revista digitalizada por mês nos CDs com a respectiva autorização (e pedido) para ela ser livremente distribuída pelo máximo de canais, de maneira a que a qualidade do vosso trabalho fosse o mais divulgada possível. E não esquecer o essencial destaque na capa.
3) Acho que a principal vantagem da Mega Score em relação a outras propostas, além da qualidade dos conteúdos, é ter algumas centenas de leitores mais *hardcore*, que realmente apreciam o resultado do vosso trabalho e estão dispostos a ajudar a consolidar o "culto" aos videojogos (provavelmente a forma de manifestação cultural mais completa e complexa que existe) e à revista que melhor representa o que com eles tem a ver. Não desperdicem essa vantagem, para o bem de todos "que comungam da mesma paixão em torno das mesmas páginas"...

Vítor Silva - solmarpraia@hotmail.com

A N-Gage vai nua

Sou um leitor assíduo da vossa fantástica revista. Quando acabo de ler um novo número, sinto que cresci mais. Ainda não tinha tido a oportunidade de dar a minha opinião sobre a remodelação da revista, penso que foi uma mudança muito positiva. Gostei particularmente deste número de Abril, da nova secção Wireless, que por sinal está muito bem assinada.
Em relação ao artigo do Pedro Amaro, concordo plenamente com ele: se a N-Gage foi um fracasso (finalmente admitiram) o que será da N-Gage 2, que vai sair no Natal? Vai ser na minha opinião uma versão hi-tech de "o Rei vai nu".
Gostei também do Mega Score Mobile, acho que é importante dar a conhecer a todos as plataformas de jogos para telemóveis/PDA, bem como tudo o que se anda a fazer neste "novo" ramo.
Um grande abraço para todos e continuem a dar-lhe com força, porque vocês são os maiores.

Joel Vilela – joel.vilela@sapo.pt



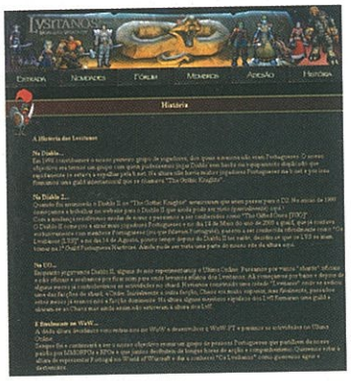
Em relação aos dois primeiros pontos, estamos efectivamente a tomá-los em consideração, mas não queremos garantir nada. Obrigado pelas sugestões.

Telegrama. STOP.

Olá. Stop. **Morrowind** e **The Thing** (PC) 15 euros. Stop. **Marvel VS Capcom 2** (PS2) 15 euros. Stop. **Tao Feng** e **Shenmue II** (Xbox) 10 euros. Stop. Assim é que deve ser. Stop. Menos uma desculpa para a pirataria. Stop. Por favor falem deles. Stop. Mega Score excelente. Continue.

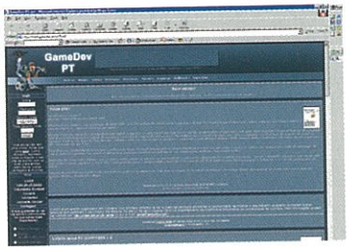
Vítor Silva - solmarpraia@hotmail.com

Obrigado. Stop. Mensagem passada. Stop.



Amigalhaços

Os meus sinceros agradecimentos pelo artigo na secção Mods e Comunidades [N.R.: À divulgação do pedido do clã Lvsitanos].
Vocês sempre foram conhecidos por apoiarem o que se faz em Portugal na área dos videojogos, e só vieram corroborar essa posição. Esse pequeno grande artigo vai com certeza ajudar-nos no futuro, por mais "insignificante" que seja o acto de apenas jogar um jogo ou ajudar quem joga, como alguns defenderão.



Mais uma vez, obrigado em nome de todo o staff e dos membros dos Lvsitanos.

Mauro_C - mauro__c@msn.com

Disponham. É para isso que cá estamos. :)

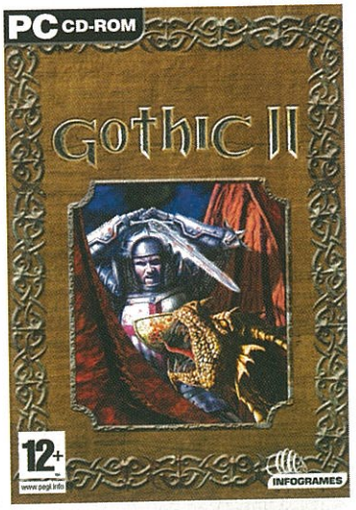
Como vender um jogo português

Não sabia onde ir procurar informações e por isso decidi pedir a vossa ajuda: percebo de programação, modelagem 3D e criação de texturas e imagens de qualidade. Por esta razão decidi começar a criar um jogo de vídeo 3D, com um grafismo aceitável, e que daqui a algum tempo gostaria de ver comercializado no mercado, pelo menos no português (isto se o conseguir concluir sem problemas). No entanto, não sei como fazer este tipo de comercialização. Gostaria que me ajudassem no que fosse possível, e ficaria mesmo bastante grato pelas informações que me pudessem fornecer. Aproveito para dizer que as minhas capacidades financeiras não são muitas, mas confio na minha capacidade em relação à informática. Apesar de só ter 20 anos, acompanhei a grande evolução que houve nesta área desde muito cedo.

Graciano Coelho - graciano2003@iol.pt

O melhor será avançar com o projecto até que tenha uma versão alfa suficientemente apelativa para convencer uma editora/distribuidora a fazer um acordo de distribuição.

De qualquer forma se a sua ideia é fazer um bom jogo, uma só pessoa, por muito versátil que seja, pode ser pouco (depende do tipo de jogo em questão). Aconselhamo-lo a passar pelos fórum onde se reúne a comunidade de portugueses que estão a desenvolver projectos de videojogos em http://forum.gamedev-pt.net/. Eles, melhor do que ninguém, poderão orientá-lo. A leitura de artigos do site www.gamasutra.com é também de extrema utilidade.
Ficam também aqui os contactos das editoras/distribuidoras nacionais de videojogos:
Atari – 21 460 85 85
Ecofilmes – 256 836 247
Electronic Arts Portugal – 21 781 59 40
InfoCapital – 21 031 93 19
Sony Computer Entertainment Portugal – 21 042 20 00
Microsoft Portugal – 21 440 92 00
Planeta DeAgostini Interactive
hotlineplaneta@hotmail.com
Playgames – 22 608 83 20



Gothiko

Eu acabei o **Gothic II** há pouco tempo e foi o melhor jogo que joguei até hoje.
Da forma como o jogo acaba parece que vai ter continuação. Irá sair **Gothic III**?

Bruno Barros – brunojcbb@hotmail.com

Irá haver um Gothic III para PC, também ele produzido pela Piranha Bytes.
Por ora ainda não existem pormenores sobre o jogo, nem foi estipulada uma data de lançamento oficial.

LAN House em Faro

Temos a honra de participar a abertura de uma nova LAN House: tem o nome de FRAGLAB e situa-se na Avenida 5 de Outubro, Galerias Tridente, em Faro.

FragLab - info@fraglab.net

CORREIO

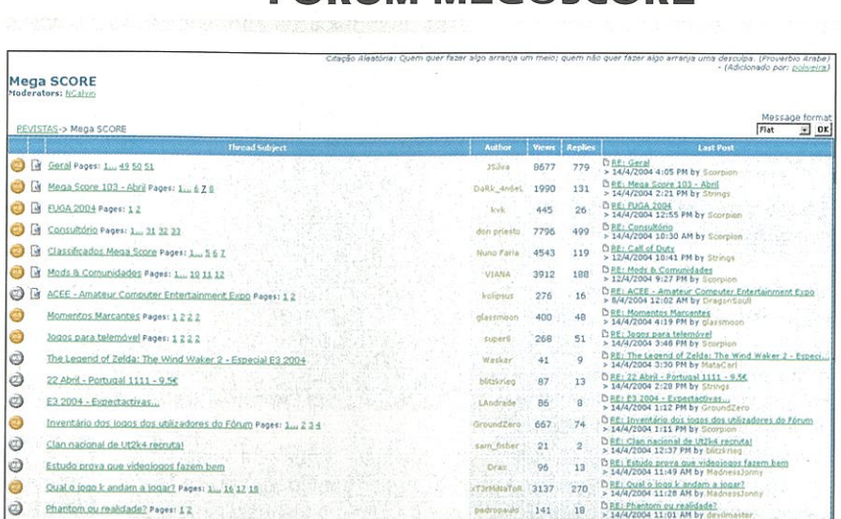
CONTACTE-NOS
Para nos contactar basta enviar um email para leitores@rgb.pt ou escrever para:
Redacção Mega Score
Rua Laura Alves, 3
2745-152 Queluz

Na secção Correio dos Leitores serão respondidas questões relacionadas com jogos ou expostas opiniões de leitores. Se tiver alguma dúvida técnica que envolva o seu PC, o contacto é consultório@rgb.pt.

FÓRUM MEG@SCORE

A Mega Score traz para o papel algumas das intervenções mais interessantes do seu fórum de discussão na Internet.
A Mega Score reserva-se o direito de editar as mensagens publicadas de forma a adequá-las ao formato impresso. As intervenções aqui publicadas não reflectem necessariamente as opiniões da Mega Score.

O fórum pode ser acedido em www.rgb.interdinamica.net/rgb/fórum



Tópicos do mês

1 – STALKER e o limite nos videojogos
2 – FUGA 2004
3 – Mods & Comunidades
4 – Classificados Mega Score
Mega Score 104 - Maio

Tópico: STALKER e o limite nos videojogos
Utilizador: pedropaulo

S.T.A.L.K.E.R. (...) tem uma temática polémica ao abordar o desastre de Chernobyl e as suas consequências reais em pessoas reais. Deverão alguns factos ocorridos no mundo ser cautelosamente abordados, ou nem sequer serem alvo de obras interactivas? Imaginem um jogo em que seriam um bombeiro ou polícia a tentar salvar gente no World Trade Center e a evitar que eles se lançassem das janelas. Para as famílias seria provavelmente intolerável. Existe realmente um limite?
(...) Não concordo que o que para mim é imoral pode ser moral para outros. Porque considero que não existem duas visões de um limite moral. Explorar o sofrimento humano é imoral. Qualquer que seja a religião, credo ou cor política este deveria ser um valor universal.
(...) O tema é subjectivo, mas quando aparecer um jogo que descaradamente abuse desse limite, devemos dizer não.

Tópico: STALKER e o limite nos videojogos
Utilizador: ooze27

Assim de repente vem-me à cabeça: não mostres uma mama no intervalo de um j ogo!
No que diz respeito a S.T.A.L.K.E.R., penso que não é falta de respeito mostrar mutantes alterados por um acidente nuclear (neste caso Chernobyl) serem alvejados, até porque vistas bem as coisas é só um jogo. Chernobyl foi há quase 20 anos, o que não quer dizer que não esteja presente a dor das pessoas e dos familiares que passaram por isso! Tal como nos anos 90 tinham passado vinte e tal anos desde o Vietname e não foi por isso que não fizeram jogos ou filmes. Nestes casos, o que separa o que é moralmente bom e mau é uma linha muito fácil de cruzar. Veja-se o caso do filme A Paixão de Cristo: o realizador queria apenas mostrar o que Jesus sofreu a bem da humanidade, mas o filme está a ser massacrado em várias frentes.
(...) Não sei se o objectivo dos produtores de S.T.A.L.K.E.R. é chocar ou simplesmente chamar a atenção para o que se passou naquele fatídico sítio. (...) Uma coisa sei: vou comprar e jogar o jogo tal como irei ver A Paixão de Cristo apesar de tudo o que se possa dizer acerca disso! São ambos processos artísticos dos quais só vou fazer verdadeiros julgamentos quando usufruir deles!

Tópico: STALKER e o limite nos videojogos
Utilizador: nulmas

Pessoalmente, acho que S.T.A.L.K.E.R. devia ser visto como aquilo que é: ficção. Obviamente, seria pedir de mais que as pessoas que foram afectadas pelos acontecimentos em Chernobyl pensassem da mesma maneira. É lógico que muita gente se vai sentir ofendida, tenham ou não sido afectadas pela catástrofe.
Pode-se dizer que S.T.A.L.K.E.R. está a caminhar sobre gelo fino... Já se sabe hoje em dia que a radiação não provoca aquele tipo de mutações que vemos nos filmes, jogos e livros...
Mas e se provocasse? Nesse caso, a personagem do jogo estaria a matar as vítimas inocentes de um acidente.
(...) No fundo, a questão é a seguinte: o tema foi escolhido por ser um chamariz de vendas ou não?
É através dela que se pode descobrir se S.T.A.L.K.E.R. falta ou não ao respeito a alguém.

Tópico: STALKER e o limite nos videojogos
Utilizador: strings

Vi hoje A Paixão de Cristo e fiquei impressionado com uma coisa: o realismo como é retratado algo que se supõe que aconteceu... (...)
Mas é assim que eu gosto, não preciso que me suavizem as coisas, não sou hipócrita a esse ponto.
Jogo o meu **MOHonor: Allied Assault** com *patch* de sangue...
(.,..) A linha nunca poderá ser traçada porque ao traçarmos a linha, ou ao traçarem-na por nós, estará a ser posta em xeque a questão mais importante de todas: a liberdade de escolha.
Como disseram, não se pode agradar a gregos nem a troianos, por isso a única solução plausível passará pelo já referido "quem gostar compra, quem não gostar não compra", pois isto sim, é verdadeira liberdade de escolha.
É apenas uma questão de tempo até que a programação de jogos caia na banalidade e passe a haver mais oferta de programadores que procura de mercado/editoras (à semelhança do que se passou na música e no cinema), e quando isto acontecer, ai sim, surgirão as editoras caseiras e os jogos *underground* ou alternativos apenas para certos circuitos e tipos de fãs... No fundo os verdadeiros jogos de culto!
Até lá, teremos de suportar o que aparecer pois todos gostamos muito das coisas que gostamos e não gostamos que as proíbam! Existirão sempre coisas de que não gostamos, mas existirá sempre alguém que gostará do que não gostamos, por isso tem de haver tolerância e respeito. Quanto aos limites morais, quem aqui pode falar? Qual de nós é superior ao resto da humanidade para dizer "isto é imoral porque eu acho"? Liberdade de escolha...

INTER DINÂMICA®
Desenvolvimento de projectos
Comunicação, Pedagogia, Artes, Formação
Criação de Sites
www.interdinamica.org
www.interdinamica.pt

TOPMÓVEL

Nº 1 em Portugal

A TOPMÓVEL dá-te sempre mais!!!

www.topmovel.pt

Configura o teu telemóvel multimédia
Para receberes **Imagens a Cores, Animadas, Polifónicos e Jogos Java**, tens que ter o serviço **WAP** activo. Consulta o teu operador.

Como pedir qualquer serviço Topmóvel?
Escreve sempre o nome do serviço, um espaço, código escolhido e envia para o respectivo número. Se não tens um Nokia, adiciona a marca. Exemplo: **toque feel motorola**
Consulta marcas e modelos compatíveis na base do anúncio

3993
1,5€ CADA SMS IVA INCLUÍDO

Como enviar directamente a um amigo?
Basta acrescentar à mensagem o nº e marca do telemóvel dele e enviar para o nº do serviço. Ex: **toque feel 916629416 motorola**

Cupido (3933) e TEXT (3939) - Para todas as marcas e modelos excepto **Dinâmicos**: válidos só para Nokia.
Toques, Logos, Nomes, Imagens (3993) - Consulta as marcas e modelos compatíveis na base do anúncio.
Polifónicos, Imag. a cores e animadas (3993) - Consulta o manual do teu telemóvel. **Jogos (3993)** - Modelos indicados.

TOP TOQUES

"♪" também existem em Toque Polifónico.
Custo do serviço 1,5€ + custo de tráfego WAP (para polifónicos).

MONO - Ex: **SCORETOQUE AMANHA MOTOROLA**
POLIFÓNICOS - Ex: **SCOREPOLI CRASHING MOTOROLA**

NOVIDADES!

	CÓDIGO
Lumidee - Crashing a Party	CRASHING
Já Rule f/ Ashanti - Always on Time	ALWAYS
Baby Bash f7 Frankie J. - Suga, Suga	SUGA
Dj Molella - Baby	MOLELLA
Sean Paul - Like Glue	GLUE
Beyoncé - Naughty Girl	FERAS
Il Niño - This Time´s For Real	NAUGHTY
Blue - Breath Easy	FORREAL
George Michael - Amazing	EASY
Alanis Morissette - Everything	AMAZING
Alex Kid - Pick It Up	EVERYTHING
Janet Jackson - Just a Little While	PICK
Nickelback - Feelin´way Too Damn Good	WHILE
Placebo - English Summer Rain	FEELIN
Strokes - Reptilia	ENGLISH

Top 15

Envia para o **3993**

		CÓDIGO
1	Offspring - Da Hui	HUI
2	Xutos & Pontapés - Contentores	CONTENTORES
3	Blasted Mechanism - I Believe	BELIEVE
4	Him - Solitary Man	SOLITARY
5	Melo D f/ Sagas - Boas Vibrações	BOAS
6	50 Cent - If I Can´t	ICANT
7	Ludacris f/ Raphael Saadiq - Slash Waterfalls	SLASH
8	Kevin Litle - Turn Me On	MEON
9	Fonzie - Gotta Get Away	FONZIE
10	Moonspell - Everything Invaded	INVADED
11	Lostprophets - Last Train Home	HOME
12	Dj Vibe - So Get Up	GETUP
13	Anúncio TV - Energia	ENERGIA
14	Berg - Morangos Com Açúcar	ACUCAR
15	Metallica - Unnamed Feeling	FEELING

TOP CORES

Ex: **COR DENTES** ALCATEL*
* Consulta as marcas compatíveis na base do anúncio.
Para pedires Imagens a Cores tens de ter o WAP configurado.

TOP IMAGENS

Ex: **IMAGEM GTI** MOTOROLA*
* Se não tens um Nokia, adiciona a marca.
(**Alcatel, Siemens, Motorola, Samsung, Ericsson**)

NOTA: Se és cliente TMN só podes pedir imagens se tiveres um Nokia.

TOP NOMES

PERSONALIZA O TEU TELEMÓVEL!
Escreve a palavra, o NOME que queres, o NÚMERO DA LETRA e ÍCONE entre parenteses.

(ab) (ac) (ad) (ae) (af)

letra 0	letra 1	letra 2
Filipe	Raquel	Antonio
nome Filipe0	nome Raquel1	nome Antonio2
letra 3	**letra 4**	**letra 5**
Catarina	Bruno	Angela
nome Catarina3	nome Bruno4	nome Angela5

Ex: **NOME (ab)Gata5** . . . . . Gata

Existem tipos de letra desde o **Nº 0** ao **Nº 32** e ícones de (a) a (ai) **Experimenta-os!!!**

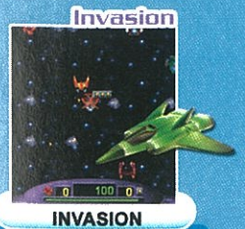
TOP JOGOS

Serviço válido para Optimus e Vodafone. 2 SMS= 3€ + custo do tráfego WAP.
Para o activar, consulta o teu operador.

1º SMS - Escreve **JOGO** seguido do **código do jogo** e **marca do telemóvel.**
Ex: **JOGO HULK NOKIA** . . . Envia para o **3993**

2º SMS - Escreve **JOGO** seguido da **série do telemóvel.**
Ex: **JOGO S40** . . . . . Envia para o **3993**

ADVENTURER
Nokia: 3410, 3510i, 7210, 7650



INVASION
Nokia: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650

HULK
Nokia: 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage Sharp: GX10 Motorola: T720

BMAN
Nokia: 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650

JET
Nokia: 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250

Cupido 3933

Preço mínimo do serviço: 1,5€ IVA incluído

Encontra o teu par ideal com a ajuda do Cupido!

Envia um sms com a palavra **CUPIDO** para o **3933** e segue as instruções que receberes no teu telemóvel.

ANONIMATO GARANTIDO!

TOPLOVERS

3993 1,5€ cada SMS IVA incluído

Escreve o **nome do serviço** seguido de **TOP** e recebes o êxito do momento!

Exemplos: **TOQUE TOP ; COR TOP**

Serviços TOPLOVERS: **Toque, Poli, Imagem, Cor, Logo**

TopMóvel é uma marca da **iTouch-PLC**. Rua Vitor Cordon, nº37, 4º Dto, Lisboa.

Apoio ao cliente: clientestopmovel@hotmail.com

Compatibilidades - **TOQUES: Nokia** - 3210, 3310, 3300, 3330, 3410, 3510 & i, 3590, 3650, 5100, 5125, 5165, 5210, 5510, 6090, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310 & i, 6510, 6590, 6650, 6800, 7110, 7160, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910 & i, 9000i, 9110 & i, 9210 & i, 6310i, 8910, 9110i, 9210i. **Alcatel - One Touch**: 310, 311, 511, 512, 715. **Motorola** - T192i, T280i/m, V66i/m, V60i/m. **Siemens** - M50 3118, MT50, A50 1168, C55 2128. **Ericsson** - T20, T29, R520, T39,T65, T66, T68i, T200, T300, T600, P800, R600. **Samsung** - N500, N6xx, R2xx, T100. **LOGOS: Nokia** - 3210, 3300, 3310, 3330, 3410, 3510 & i, 3590, 3650, 5100, 5110, 5130, 5210, 5510, 6090, 6100, 6110, 6130, 6150,R2xx, T[illegible] 6220, 6250, 6310 & i, 6510, 6590, 6610, 6650, 6800,7110, 7210, 7250, 7650, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110, 9210, 3510i, 3650, 6310i, 6610, 6650, 7210, 8910, 9110i, 9210i. **Alcatel - One Touch**: 310, 311, 511, 512, 715. **Motorola** - T192i, T280i/m, V66i/m, V60i/m. **Siemens** - M50 3118, MT50, A5[illegible] **Ericsson** - R520, T39,T65, T68i,T200, T300, P800, R600. **Samsung** - N500, N6xx, R2xx, T100. **IMAGENS: Nokia** - 3210, 3300, 3310, 3330, 3410, 3510 & i, 3590, 3650, 5100, 5210, 5510, 6100, 6210, 6220, 6250, 6310 & i, 6510, 6590, 6610, 6650, 6800, 7160, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 89[illegible] **ch** - 310, 311, 511, 512, 715. .T192i, T280i/m, V66i/m, V60i/m. **Siemens** - M50 3118, MT50, A50 1168, C55 2128. **Ericsson** - T20, T29, 520, T39,T65, T66, T68i, T200, T300, T600, P800, R600. **Samsung** - N500, N6xx, R2xx, T100

Há seis anos
Já cá canta

"É verdade, já temos... a confirmação de que o Windows 98 será disponibilizado no dia 25 de Junho, nos Estados Unidos, prevendo-se que chegue a Portugal, na versão inglesa, próximo da mesma data. (...) A vantagem do Windows 98 é que pode utilizar aplicações de forma mais rápida e fácil do que o seu antecessor e, em simultâneo, disponibilizar um vasto leque de novos dispositivos e funcionalidades de entretenimento para os consumidores. Que venha ele...".

In Mega Score nº 32, Maio de 1998

Torneios à portuguesa

O Central Cyber Cafe organizou, nos dias 28 e 29 de Fevereiro, uma iniciativa denominada Virtual Challenge e o primeiro torneio oficial **Pro Evolution Soccer 3**.

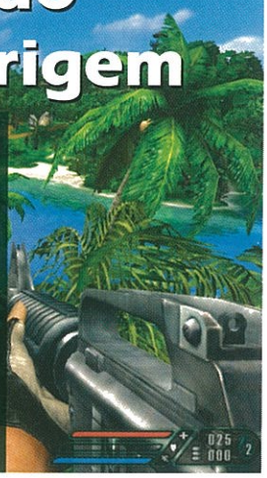
A organização ofereceu o pequeno-almoço e almoço aos mais de 70 participantes que se inscreveram na prova. Para além de um prémio monetário de mil euros, foram distribuídos pelos campeões diversos brindes como kits Netcabo PlayStation 2, jogos Pro Evolution Soccer 3 e alguns leitores Sony MP3. O jogo da final foi equilibrado e terminou com um resultado de 4-2 que consagrou Pedro Fonseca como o grande vencedor da competição.

O Central Cyber Cafe pretende organizar, em breve, um campeonato nacional de Pro Evolution Soccer 3 cujo principal fim será eleger o jogador que representará Portugal no Campeonato Europeu da modalidade.

Um torneio de **WRC** está igualmente na calha.

Podem ser obtidas mais informações sobre os eventos em www.centralcc.pt.

Far Cry banido no país de origem



As autoridades germânicas responsáveis pelo controlo dos conteúdos nos videojogos decidiram boicotar a edição de Far Cry por, alegadamente, conter cenas explícitas de violência gore. Esta não deixa de ser uma situação caricata quando pensamos que a produtora da obra, a Crytek, está sediada na Alemanha e se vê assim impedida de comprar nas lojas o seu próprio jogo. Entretanto, a Ubi Soft já anunciou o lançamento de uma versão retocada para o mercado alemão.

LANÇAMENTOS DE MAIO

PC

ALIAS	Ecofilmes
ANNO 1503: TREASURES, MONSTERS AND PIRATES	Electronic Arts
AUTO ROUTE	Planeta DeAgostini
BATTLE MAGES	Playgames
CID	Playgames
CONTO DE FADAS	Playgames
CSI: DARK MOTIVES	Ecofilmes
EGYPT 3	Playgames
ENTENTE	Playgames
FAIRSTRIKE	Playgames
JACK THE RIPPER	Playgames
JOAN OF ARC	Playgames
RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD - ATHENA SWORD	Ecofilmes
RISE OF NATIONS: THRONE & PATRIOTS	Microsoft
ROCK MANAGER	Playgames
SOLDNER	Playgames
THE THIRD WAVE	Playgames
TREVOS DE 4 FOLHAS	Playgames
TRUE CRIME: STREETS OF LA	Ecofilmes
UEFA EURO 2004	Electronic Arts

PS2

AMERICA'S 10 MOST WANTED	Ecofilmes
CY GIRLS	Ecofilmes
DEADLY SKIES 3	Ecofilmes
FIGHT NIGHT 2004	Electronic Arts
FOOTBALL GENERATIONS	Planeta DeAgostini
HEADHUNTER: REDEMPTION	Ecofilmes
INDYCAR SERIES 2	Ecofilmes
IRON STORM	Playgames
KARAOKE REVOLUTION	Ecofilmes
PHOENIX – ANIMAL SOCCER WORLD	Ecofilmes
PHOENIX – EMPIRE OF ATLANTIS	Ecofilmes
PHOENIX – FURRY TALES	Ecofilmes
PHOENIX – RC TOYS MACHINES	Ecofilmes
PHOENIX – SPORTS HOCKEY	Ecofilmes
PHOENIX – SPORT BASKETBALL	Ecofilmes
PHOENIX – XTREME QUAD	Ecofilmes
PHOENIX – XTREME SPEED	Ecofilmes
PRO EVOLUTION SOCCER 3 (PLATINUM)	Ecofilmes
SEVEN SAMURAI 20XX	Atari
SIMPLY 20 PINBALL – VOL 3	Ecofilmes
SINGSTAR	Sony CE Portugal
SMASH COURT PRO TENNIS TOURNAMENT 2	Sony CE Portugal
TRANSFORMERS	Atari
UEFA EURO 2004	Electronic Arts

XBOX

FIGHT NIGHT 2004	Electronic Arts
HEADHUNTER: REDEMPTION	Ecofilmes
INDYCAR SERIES 2	Ecofilmes
RALLISPORT CHALLENGE 2	Microsoft
UEFA EURO 2004	Electronic Arts

GC

SHINING FORCE	Ecofilmes

Qualquer erro nas datas de lançamento é exclusivamente da responsabilidade das editoras

Sony CE instala-se em Portugal

A Sony Computer Entertainment está em Portugal desde o dia 1 de Abril, passando a distribuir e a comercializar directamente os produtos PlayStation, PSOne, PlayStation 2, bem como os jogos e toda a gama de periféricos do seu catálogo, uma função que até agora estava atribuída à Lusomundo.
O administrador delegado e vice-presidente da SCE para Portugal e Espanha, James Armstrong, declarou: "estamos muito entusiasmados com o início das nossas actividades em Portugal. Este ano será marcado pelo lançamento de novos jogos online (...) e novas aplicações da tecnologia EyeToy que serão apoiadas por importantes investimentos em campanhas de marketing e pontos de venda".
Segundo a própria Sony CE Portugal, desde a estreia da PlayStation em Portugal, em 1996, a multinacional já vendeu mais de 400 mil unidades de PlayStation e PSOne e 300 mil exemplares da PS2.
O rosto visível da PlayStation em Portugal continua a ser Pedro Almeida, que passou da Lusomundo para a Sony CE Portugal com a função de Country Manager.

ERRATA

Por lapso, a Mega Score apresentou a empresa FunFoto como representante em Portugal das memórias da Corsair, analisadas na página 19 da edição 103 da Mega Score. De facto, foi a FunFoto que nos disponibilizou o material para teste, mas a distribuição oficial é da responsabilidade da TBA Informática, que pode ser contactada através do telefone 21 497 51 25 ou do email info@tba.pt. Mais informações estão disponíveis para consulta no site da TBA Informática, em www.tba.pt. A Mega Score aproveita desde já para apresentar um pedido de desculpas às entidades envolvidas.

mt
Como pedir: envie um SMS com o código do jogo que quer para o 4460. ex: *jpm royal*, com espaço entre jpm e o resto do código.
4460
3,00€
(iva inc.)
novidade!
Os jogos java mais loucos para telemóvel!
:: Av. das Descobertas, Galerias Alto da Barra, Piso 3, 2780-001 Oeiras :: contribuinte 506075931 :: mail: info@telelinksms.pt :: telf.: 21 446 77 80 ::
jms boulder2
jms aeroporto
jms drop
jms bamm
jms tiro
jms damas
jms gold
jms ranger
jms gp
jms topguy
jms copas
jms royal
jms invaders
jms icerace
põe-te em forma para o Euro 2004!
jpm soccer
Pede já!
Antes de pedir:
veja as compatibilidades em www.telelinksms.pt ou telefone para a linha de apoio 21 446 77 80.
O serviço WAP terá de estar configurado e activado no telemóvel antes de efectuar o pedido. Para proceder à activação, consulte o seu operador.

O segundo fôlego da Nokia

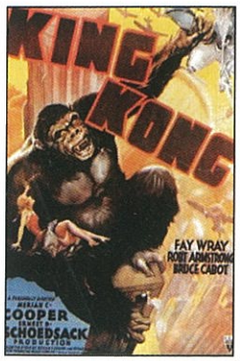
A Nokia anunciou este mês o lançamento do N-Gage QD, um novo telemóvel-consola que promete corrigir todos os defeitos apontados ao aparelho original.
O N-Gage QD é um equipamento mais compacto do que a versão anterior e inclui uma série de novas funcionalidades. Uma ranhura no topo do telemóvel permite trocar de jogos sem obrigar à abertura do aparelho, a bateria oferece uma maior durabilidade e o ecrã apresenta-se mais robusto em termos de definição e iluminação. O método para efectuar chamadas foi igualmente remodelado, privilegiando uma abordagem tradicional ao estranho design da N-Gage que obrigava a colocar o telemóvel, na perpendicular, junto à orelha.
O vice-presidente da Nokia, Ilkka Raiskinen, afirmou que "após seis meses no mercado com a plataforma N-Gage, quisemos expandir o nosso portfolio baseados no feedback que fomos recebendo dos nossos consumidores".
O actual catálogo de jogos será compatível com o novo telemóvel e outros títulos como **The Sims: Bustin'Out, Call Of Duty** **e Crash Nitro Kart** estão já na calha para explorar todas as potencialidades do N-Gage QD.
Os preços variarão entre os 99 e 199 euros (consoante o telemóvel seja adquirido individualmente ou através de um contrato de subscrição junto dos operadores) e prevê-se que o aparelho comece a ser comercializado ainda durante o mês de Maio.
A Mega Score vai estar na apresentação mundial da nova N-Gage e conta publicar um artigo aprofundado na próxima edição.

CINEMA

John Woo filma Metroid

Segundo a agência noticiosa Reuters, o realizador John Woo (responsável por películas como Face/Off e Mission: Impossible II) adquiriu os direitos cinematográficos de **Metroid**, uma das séries mais emblemáticas do catálogo Nintendo.
Existem poucas informações disponíveis sobre o filme, mas o produtor Brad Foxhoven já garantiu que "a obra manter-se-á fiel ao espírito original dos jogos recriando, no grande ecrã, as batalhas intergalácticas entre Samus Aran e os Metroids".
A data de estreia nas salas de cinema ainda se encontra por anunciar.

King Kong com sotaque francês



King Kong, o próximo filme do realizador do realizador da trilogia The Lord Of The Rings, Peter Jackson, será adaptado ao universo dos videojogos pelos estúdios da gaulesa Ubi Soft.
Esta notícia vem confirmar o lento mas sustentado crescimento da editora ao longo dos últimos meses, graças a uma nova estratégia de lançamentos que privilegia a qualidade à quantidade. Com o licenciamento de King Kong, a Ubi Soft ataca um segmento de mercado que, até agora, era dominado por um leque restrito de companhias (a Atari, Electronic Arts e Vivendi), sendo importante referir que o próprio Peter Jackson está a ponderar envolver-se de forma mais aprofundada no desenvolvimento do jogo.

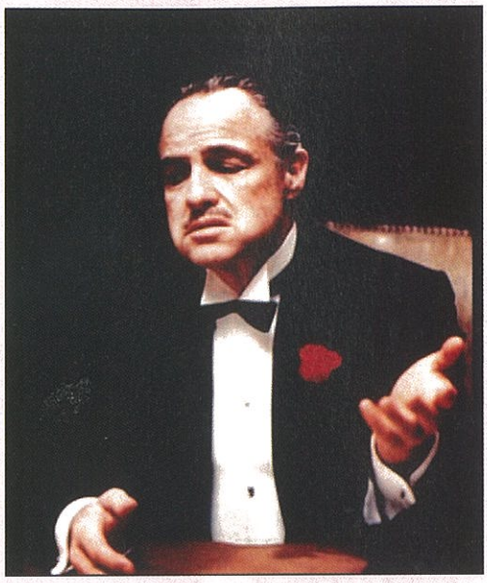
Electronic Arts entra na maioridade

A maior editora do mundo prepara-se para consolidar a sua posição ao entrar no mercado dos jogos violentos. A Electronic Arts (EA) sempre defendeu uma política de edição familiar e mesmo os seus jogos considerados mais adultos como **Medal Of Honor**, **Battlefield** e **Command & Conquer** estão classificados como sendo para jovens. Os títulos da EA Sports e **The Sims** são expoentes máximos de uma gestão de catálogo que se quer manter longe de controvérsias.

Mas talvez esses tempos estejam a chegar ao fim com o anúncio de um jogo baseado na trilogia de Francis Ford Coppola, The Godfather. O director financeiro da EA, Warren Jensen, referiu que o título tem fortes probabilidades de ser classificado para adultos pela sua violência explícita.

A entrada da EA nesse segmento é algo que poderá afectar a indústria de jogos mais do que qualquer outro acontecimento dos últimos anos. Segundo um analista de jogos da Wedbush Morgan Securities, "se isto chegar a acontecer, daqui a alguns anos a EA será a única empresa do mercado. Deus nos ajude se eles acordarem e decidirem introduzir conteúdos adultos nos seus jogos".

Entretanto, o homem que guiava os destinos da EA desde 1997, John Riccitiello, decidiu renunciar a todas as funções no seio da companhia devido a razões de índole pessoal. A decisão apanhou de surpresa todos os quadrantes da indústria de videojogos, que vêem assim partir uma das suas figuras mais polémicas e carismáticas.



Poder aos programadores

A Microsoft levantou o véu sobre a XNA, uma plataforma que pretende unificar as ferramentas trabalho utilizadas no processo de criação de jogos para todos os sistemas Windows e Xbox.

Com esta peça de software, a companhia de Bill Gates pretende atacar uma série de áreas críticas na produção de videojogos. A optimização da experiência online, a criação de sistemas de controlo uniformes para PC e consolas, e a redução dos custos nas vertentes gráfica e sonora são algumas das metas propostas para a XNA. Algumas das equipas mais reputadas da indústria, como a Criterion e a Valve Software, já deram o seu aval à qualidade do produto.

mt

Como pedir: envie um SMS com o código do jogo que quer para o 4460. *ex: jms royal*, com espaço entre jms e o resto do código.

4460
3,00€
(iva inc.)

novidade!

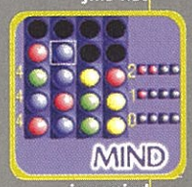
... MAIS jogos java para telemóvel!

:: Av. das Descobertas, Galerias Alto da Barra, Piso 3, 2780-001 Oeiras :: contribuinte 506075931 :: mail: info@telelinksms.pt :: telf.: 21 446 77 80 ::

jms sub

jms fist

jms chess



jms mind

jms escape

jms river

jms blackjack

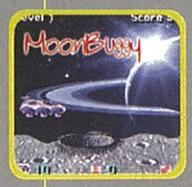
jms remo

jms racing

jms cave

jms rocky

jms western



jms moon

jms pass

jpy soccer

pede já!

Antes de pedir:
veja as compatibilidades em **www.telelinksms.pt** ou telefone para a linha de apoio **21 446 77 80**.
O serviço WAP terá de estar configurado e activado no telemóvel antes de efectuar o pedido. Para proceder à activação, consulte o seu operador.

Nome: Rui Costa
Empresa: Playgames

CARAS

Histórias da vida real, da gente por trás da indústria de videojogos...

Descreve a tua função na Playgames.
Sou o director da Playgames. O resto é segredo...

Qual foi o teu primeiro trabalho na indústria dos videojogos?
Este mesmo: criar e desenvolver a Playgames. Foi um projecto criado de raiz dentro da Porto Editora.

Qual é a filosofia da tua empresa?
No início era não ser só mais um distribuidor, introduzir valor acrescentado com as localizações dos jogos. Hoje, a preocupação centra-se na qualidade dos mesmos.

O que mais te satisfaz no teu emprego?
No início foram as localizações. Ver os primeiros jogos integralmente em português. Hoje é comprar algumas licenças para Portugal antes das grandes empresas – leia-se Vivendis e Ataris entre outras – lhes porem as mãos em cima.

E o que te agrada menos?
Definitivamente a pirataria e o sentimento de impotência perante a mesma...

O que estás a jogar actualmente?
Breed é simplesmente fabuloso! Não foi por acaso que o apelidaram de "Halo killer".

Qual é a tua opinião sobre a indústria de videojogos em Portugal?
É exactamente a mesma de todas as outras indústrias de milhões que querem sobreviver num país de tostões. Desiludam-se aqueles que acham que podem pegar num modelo que funciona em Inglaterra ou em Espanha e implementar esses sistemas tal e qual em Portugal. Infelizmente, ainda não atingimos massa crítica suficiente para isso.

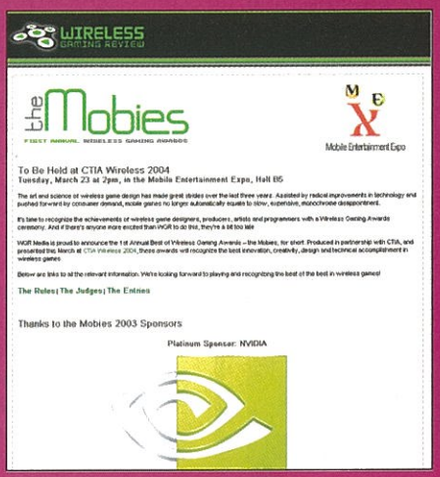
A localização é um pilar fundamental na estratégia da Playgames?
Em determinados jogos, sim. Sobretudo aqueles que se destinam às camadas mais jovens ou em que os diálogos são fundamentais para a progressão no jogo.

Ajuda estar integrado numa estrutura como a da Porto Editora?
A Porto Editora é neste momento a maior editora a nível nacional e com uma das melhores estruturas de distribuição. Se necessito de um poster ou de um expositor em poucos minutos tenho uma prova e se necessário, em poucas horas, tinha os mesmos disponíveis. Portanto não ajuda... Faz toda a diferença do mundo!

Jester Interactive na Ilha de Man

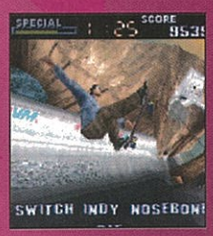
A ilha de Man é conhecida como a capital mundial do motociclismo. A ela acorrem corredores de toda a parte para participarem nas mais perigosas corridas do mundo, nomeadamente o TT (Tourist Trophy), o Manx Grand Prix e a Southern 100.
O director europeu de Vendas da Jester Interactive, Tony Fitzgerald, deslocou-se a Portugal e nos escritórios da InfoCapital fez a apresentação de **TT Superbikes**. Na tentativa de tornar o jogo o mais real possível, a Jester enviou para a ilha um veículo que filmou cada quilómetro do percurso. Assim, cada uma das 264 curvas ao longo de 60 quilómetros reproduzem fielmente o longo circuito.
Em Man, os três meses de Junho a Agosto são uma romaria constante. Milhares de corredores e espectadores rumam à ilha para participarem num evento único. A Jester tenta captar este espírito e, pelo que vimos, vai consegui-lo melhor do que alguma vez foi tentado (Manx TT é uma vaga memória). As 50 motas disponíveis foram licenciadas de marcas como Honda, Kawasaki, Aprilia, Yamaha, Triumph e Moto Guzzi. As marcas forneceram as estatísticas de cada máquina para que o jogador as sinta de forma diferente. A atenção ao pormenor é de tal monta que também foram licenciadas as roupas dos pilotos. Não é de estranhar que se consiga ver nas costas dos corredores o símbolo da Shoei, Alpinestars ou OGK.
TT Superbikes vai estar recheado de modos, realistas e arcada. Queimar borracha, cavalinhos, corridas contra tráfego e desafios contra pilotos conhecidos, entre outros, assegurarão longa vida a este ambicioso simulador. A Jester vai promover TT Superbikes durante as corridas na ilha de Man. Aos pilotos mais conhecidos será pedido para testarem o título e o compararem à experiência real. O jogo sai em Junho para PlayStation 2 e Xbox. Para PC, só em 2005. Quanto a funcionalidades online, Tony Fitzgerald menciona a fraca difusão da PS2 online no Reino Unido, sendo este o factor determinante para não incluírem modos em rede. Do Xbox Live! não se ouviu palavra, mas ficou aberta a possibilidade do online para o PC. Está prometido que em TT Superbikes 2 os confrontos em rede vão ser uma realidade.

Os Óscares dos jogos móveis



A exposição CTIA de Atlanta teve a honra de estrear os Wireless Gaming Awards, uma cerimónia exclusivamente dedicada aos jogos para telemóveis. Organizado pelo Wireless Gaming Review (um site chefiado por Matthew Bellows, jornalista que já colaborou com a Mega Score), o evento aclamou Tony Hawk's Pro Skater **como o melhor título de 2003, mas outros trabalhos foram reconhecidos numa eleição repartida por duas grandes categorias: a Lightweight (jogos de tamanho inferior a 256K) e Unlimited (títulos lançados para a N-Gage ou sistemas operativos Symbian e MS Smartphone).**
A lista completa dos vencedores foi a seguinte:

CATEGORIA LIGHTWEIGHT:
Acção – Nightmare Creatures
Aventura – EverQuest: Hero's Call
Puzzles – Bejeweled Multiplayer
Plataformas – Prince Of Persia: The Sands Of Time
Estratégia – Lemonade Tycoon
Desporto – JAMDAT Bowling 2



CATEGORIA UNLIMITED:
Acção – Spy Hunter
Aventura – Pandemonium
Puzzles – Slurp
Plataformas – Rayman 3
Estratégia – Lemonade Tycoon
Desporto – Tony Hawk's Pro Skater

Melhor Jogo Móvel de 2003 – Tony Hawk's Pro Skater

Beneath A Steel Sky 2

Depois do registo do endereço de Internet www.steel-sky2.com, não demorou muito até que alguém o descobrisse e obrigasse a Revolution Software a fazer declarações sobre a sequela de **Beneath A Steel Sky**. O jogo de 1994, que passou a freeware em 2003 e foi oferecido pela Mega Score, narrava a procura de Robert Foster pelo pai e pela própria identidade. Acompanhado pelo droid Joey, a personagem deambulava por um cenário futurista, descobrindo a verdade sobre o seu passado e os segredos da cidade. Durante anos os fãs escreveram à Revolution a pedir uma sequela, pelo que a descoberta do URL despertou esperança no futuro das aventuras. Segundo o director executivo da Revolution, Charles Cecil, "não era nossa intenção fazer uma declaração sobre Beneath A Steel Sky 2. Quando me pediram um comentário, senti que era minha obrigação admitir que estamos a trabalhar no título, mas não tenho nada a dizer além disso".

Cirurgiões: jogar salva vidas

Um estudo recente conduzido pelo Beth Israel Medical Center e pelo National Institute on Media and the Family, dos Estados Unidos, concluiu que os cirurgiões que fazem laparoscopias e jogam um mínimo de três horas por semana executam 37 por cento menos erros que os médicos não adeptos de videojogos. A laparoscopia consiste na introdução de uma câmara de fibra óptica e instrumentos cirúrgicos no corpo do paciente. O comando destes aparelhos é efectuado com um controlo remoto e a operação visionada num monitor. As semelhanças com uma consola são evidentes e o aumento da coordenação entre as mãos e os olhos, conquistada a jogar, são transpostas para a vida profissional.

ATMOSFERAS.NET
// CRIAÇÃO DIGITAL
POSI PROGRAMA OPERACIONAL SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO
Portugal Digital MCT
UNIÃO EUROPEIA FEDER
etic_

VIDA ARTIFICIAL

Em tempos, havia os torneios...

Ao longo dos últimos 12 meses (é verdade, já lá vai um ano), tenho tentado trazer o melhor de dois mundos para o leitor. O melhor hardware que pretende trazer associada uma melhor experiência a nível de software, neste caso, na vertente lúdica, mas que poderia ser virtualmente qualquer outra – todos estamos cansados de saber que os jogos estão no patamar do máximo denominador comum em relação ao desempenho. Uma máquina para correr os jogos de topo tem de ser, efectivamente, excelente.

Se, por um lado, temos leitores exigentes à espera de conhecer os resultados dos testes às últimas novidades, por outro, contamos com algum atrito, por exemplo, em processos de logística que terceiros tornam ainda mais complicado. Aqui ou ali parece haver dificuldades em constatar o óbvio, havendo quem pense que os caracteres impressos nas páginas de hardware aparecem caídos da quinta dimensão ou copiados dos comunicados de imprensa. Como resultado, há quem nos acuse de escrita tendenciosa. E tão depressa batemos na lama como subimos a um pedestal – e isto a cada email que se abre...

Eis um conto que escrevi há uns tempos e que tomei a liberdade de adaptar à actualidade.

A história passa-se na época medieval.

— Mestre, preciso falar-lhe – pediu humildemente o aprendiz, receando utilizar o precioso tempo do seu mentor. Ele sabia que a resposta seria muito provavelmente positiva, e a forma do pedido nada tinha de subserviência, mas revelava-se de um profundo respeito e reconhecimento.

— Sim meu rapaz, entra! – o velho olhou-o de alto a baixo, estranhando o seu nervosismo. – Conta! O que te traz por cá?

— Grande Mestre, estou confuso!...

— Acalma-te e... – fez uma pausa apontando para a única cadeira que havia do outro lado da sua velha secretária repleta de livros. – Senta-te!

O rapaz respirou fundo.

— O que te confunde?

— As pessoas... – o velho olhou-o por cima dos óculos. – As suas acções e reacções. – Acrescentou prontamente.

— Podes ser mais específico?

— O Mestre sabe como tenho tentado esmerar-me no trabalho que me confiou...

— Sim, e a propósito, como vão as coisas na estalagem? E o teu trabalho como preparador dos cavalos dos torneios?

— Pois... Os visitantes e donos dos cavalos parecem dar muita mais importância aos bobos e aos saltimbancos do que àquilo que digo sobre como devem subir as estribeiras ou, noutros casos, porque as devem trocar.

— Mas, já aconteceu alguma coisa por não terem seguido as tuas indicações?

— Sim... – abanou afirmativamente com a cabeça – De certa forma, alguns dos donos dos cavalos trocaram de fabricante de sela. Mais propriamente para aquele ferreiro que eu tenho dito fazer as selas do melhor e mais fiável couro.

— Trocaram? Mas, isso é óptimo!

— Nem por isso. – disse, decepcionado. – Esses são aqueles que nem sequer falam comigo e duvido mesmo que a minha mensagem lhes tenha chegado através dos seus pajens.

O velho levantou o sobrolho à espera que o rapaz completasse.

— Eles próprios devem ter chegado a essa conclusão quando faziam torneios em terras distantes. Aí parece que dão muita mais importância a pessoas com as minhas funções – concluiu.

— Há aí uma diferença...

— Mas, Mestre, o que me magoa mais é ouvir alguns comentários directos ao meu trabalho, culpando-me quando um cavalo não dá o rendimento que deveria ou morre em plena prova...

O velho Mestre ouvia-o com atenção.

— Confesso, que de tudo o que me ensinou, a matéria sobre a qual ainda tenho alguma dificuldade é a mente... o espírito humano.

O velho levantou-se e rodou sobre si próprio.

— Olha à tua volta! Diz-me um livro daqui que não tenhas desfolhado pelo menos uma vez?... Meu jovem, sabes tanto sobre tanta coisa e aquilo que mais te apoquenta são as opiniões dos outros. Mas isso é bom – voltou-se balançando o indicador no ar. – Isso revela que te interessas, que há algo no interior de ti que gostaria de fazer ver a essas pessoas o quão erradas estão.

O rapaz abanou afirmativamente com a cabeça e um sorriso começou a desenhar-se no seu rosto. O Mestre estava a perceber.

— Pois, escuta o que te digo! – aproximou-se e olhou-o olhos nos olhos. – Não é fácil!

— Será uma cruzada inglória?

— Sim, talvez. Mas, isso não quer dizer que estejas errado em tentar. Nunca penses que o teu esforço é em vão, só por alguns comentários menos favoráveis. O espírito humano é demasiado complicado para concluíres que tudo tem a ver com o teu trabalho. – Aproximou-se do rapaz, agarrou-lhe os ombros e, sem esforço, levantou-o. – De uma coisa podes ter a certeza, por cada um que te ouve há dez a quererem ouvir-te.

O velho acompanhou-o até à porta e acrescentou:

— Não é fácil mudar o pensamento humano do dia para a noite. Aquilo que tu sentes, outros antes de ti também sentiram... E acredita que o sentiram! Por uma razão ou por outra, haverá sempre quem não compreenda o que estamos a fazer. Levar uma sopa quente ao leito do nosso moribundo vizinho, que antes nos roubava os ovos, pode parecer tão absurdo, como profundamente generoso. Tudo isso faz parte de algo que uns compreenderão, outros aprenderão a compreender, mas outros jamais vão entender. Se juntares os que compreendem aos que têm vontade de compreender, verás que tens muita gente por quem vale a pena continuar.

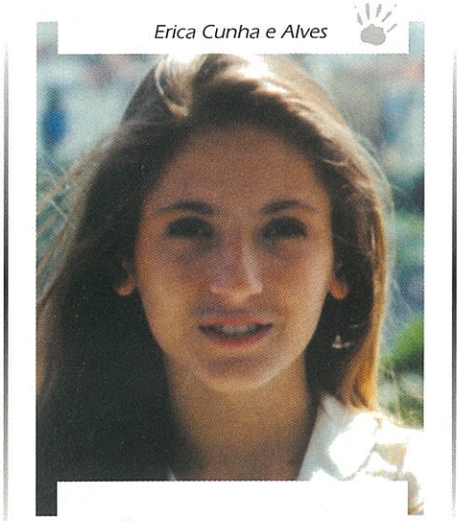
O velho sorriu-lhe e o olhar do jovem brilhou. A esperança tinha voltado. A forma estranha como algumas mentalidades faziam rimar senso comum com fundamentalismo deveria ser confrontada em vez de ignorada. Porque isso faria parte da grande obra, da diferença entre ignorância e incompetência.

José A. de Matos

Há quem nos acuse de escrita tendenciosa. E tão depressa batemos na lama como subimos a um pedestal – e isto a cada email que se abre...

JANELA INDISCRETA

Diandra



Erica Cunha e Alves

Entre a evolução acelerada dos implantes biónicos e a crescente incidência de desordens alimentares, começo a achar que caminhamos a passos largos para uma realidade que até recentemente parecia fazer parte do domínio da ficção cientifica.
O homem-máquina. Perfeito, com uma força sobre-humana e, de preferência, com circuitos cerebrais que aumentem a sua inteligência e capacidade de raciocínio. Um dia, todos conseguiremos fazer as operações matemáticas mais complexas em milésimos de segundo graças aos processadores ultrapotentes que estarão implantados nos nossos cérebros. Ficção? Cada vez acho menos que não. E no dia em que isso acontecer, assistiremos a uma situação que combinará elementos da guerra entre homens e máquinas de Terminator com a supremacia dos "criados em laboratório" sobre os "concebidos naturalmente" de Gattaca. Exagero? Quando Júlio Verne lançou Da Terra à Lua em 1865 e Vinte Mil Léguas Submarinas em 1869, também ninguém acreditou que tais coisas viessem alguma vez a ser possíveis...
Diandra é a personagem principal de Anticorpos, de David J. Skall, um livro de ficção científica que li pela primeira quando tinha os meus 14 ou 15 anos e que na altura me impressionou bastante. Já o reli outras duas ou três vezes e, ainda hoje, continua a impressionar-me, embora não tanto, em parte pela idade e em parte porque cada vez mais me parece uma realidade possível. As minhas suspeitas confirmaram-se quando um destes dias liguei a TV e vi um rapaz que quis amputar o seu braço, perfeitamente saudável, para colocar um biónico. Revoltante, tendo em conta que há pessoas que perderam os seus membros e que dariam tudo para os ter de volta.
O livro aborda uma situação deste género, focando-se sobre um grupo de pessoas, os ditos anticorpos, que pretendem "substituir completamente a sua estrutura corpórea, outrora talvez necessária, escapando por fim da sua complexa prisão de carne", do qual se salienta Diandra, uma jovem cujo sonho é libertar-se de toda a sua carne nojenta e atingir a perfeição de um corpo mecânico. Deixar de comer foi um dos primeiros passos no caminho da sua suposta evolução.
Como há alturas em que tudo se parece conjugar e apontar numa mesma direcção, ligo a TV e vejo um documentário arrepiante sobre uma anoréctica bulímica, que fala sobre a sua obsessão em relação à comida de uma forma que nunca tinha ouvido. Tal como ela diz, é diferente ver programas sobre o assunto de ouvir alguém falar sobre a sua doença na primeira pessoa. Sabendo que é uma patologia crescente, sobretudo entre as adolescentes, que parecem querer desafiar a natureza e as necessidades do seu organismo, a minha cabeça começa a juntar as peças e a compor o puzzle de um corpo lindo, perfeito, metálico, reluzente, sem necessidade do hediondo combustível orgânico... E já agora, porque não dotar esta estrutura fantástica de uma inteligência sobre-humana? É aqui que os implantes cerebrais entram em cena. Com isto em mente, faço uma pesquisa no Google e encontro o site da ATAC: Abusable Technologies Awareness Center (http://abusabletech.org), onde vejo um pequeno artigo sobre um aparelho desenvolvido pela Cyberkinetics, Inc que pode permitir que pessoas paralisadas consigam efectuar operações de computador simples, como jogar jogos, directamente com o cérebro. O aparelho é composto por duas peças, um chip que se instala no cérebro do paciente e um computador externo que processa os dados. Isto é apenas o início, pois no futuro a empresa espera que a tecnologia venha a permitir outras tarefas mais complexas, incluindo manipular membros robóticos. Preciso dizer mais alguma coisa?
A fronteira entre a utilidade e a perversão da tecnologia é ténue. Acho divertido poder dar ordens cerebrais e jogar mentalmente, sem dar cabo dos polegares, mas é preciso pensar no que essa possibilidade acarreta. Quando se abrir essa porta, revelar-se-ão uma série de caminhos e, apesar de a vertente comercial ser a que nos é dada a conhecer e não faltar gente no mundo entusiasmada com a ideia de um "jogo mental", é o que ficará por trás da cortina dos *media* e da publicidade que me preocupa.
A telecinesia continua a ser considerada uma capacidade bizarra e a fazer parte do domínio do paranormal, palavra à qual é geralmente atribuída uma conotação negativa, mesmo em pleno século XXI. Contudo, a ideia de homens biónicos e capazes de manipular o mundo em seu redor através do pensamento pode parecer atractiva a muitos e esses não serão considerados maluquinhos, mas amantes de tecnologia. Estarei a exagerar? Será que o futuro não é tão negro? Nos videojogos é sempre o mais negro possível e a humanidade está condenada a perecer, embora haja sempre um herói capaz de salvar a situação. Só duvido que no mundo real tenhamos a mesma sorte.
Seja como for, não quero pensar mais nisso, até porque estes pensamentos fatalistas me põem num estado de ansiedade que só se cura com chocolate e acho que não consigo comer nem mais um quadradinho hoje. Nem que o meu estômago fosse biónico!

Faço uma pesquisa no Google e encontro o site da ATAC, onde vejo um pequeno artigo sobre um aparelho desenvolvido pela Cyberkinetics, Inc que pode permitir que pessoas paralisadas consigam efectuar operações de computador simples, como jogar jogos, directamente com o cérebro. Preciso dizer mais alguma coisa?

InSys DNote

Titan Dragon

Titan Dragon e

O TÁCTIL E O PANORÂMICO

Os portáteis podem ser entendidos de três formas diferentes: um computador suficientemente leve e dedicado a uma tarefa, destinado a ser ligado a um computador de secretária quando se chega a casa; uma máquina potente, capaz de fazer as vezes de portátil de ao mesmo tempo de computador de secretária; e o perfeito equilíbrio entre os dois. Não adianta procurar, parece-nos que este último ainda levará os seus dias para chegar, mas estamos lá perto.

Titan Dragon

Sistema: **PC**
Tipo: **Computador portátil**
Modelo: **Titan Dragon**
Fabricante: **InforX**
Distribuidora: **InforX**
(Tel.: 266 777 600)
Preço: **2.300 euros (IVA incluído)**
SITES RELACIONADOS
www.inforx.pt

CLASSIFICAÇÃO

Um portátil potentíssimo com um generoso ecrã panorâmico.

InSys DNote

Sistema: **PC**
Tipo: **PC portátil/Tablet PC**
Modelo: **V1000**
Fabricante: **Inforlândia**
Distribuidora: **Inforlândia**
(Tel.: 234 340 800)
Preço: **1435 euros (IVA incluído)**
SITES RELACIONADOS
www.inforlandia.pt

CLASSIFICAÇÃO

Um PC que se transforma facilmente entre portátil e tablet PC.

O computador quase portátil e quase de secretária da InforX não pretende rivalizar com o artístico e eclético tablet PC da Inforlândia. Não há outra razão para se encontrarem neste artigo a não ser o facto de ambos se incluírem na gama de PCs portáteis. Mas se enquanto, no caso do Dragon, é possível jogar uns quantos jogos – mesmo alguns dos mais exigentes –, no que toca ao DNote o caso muda de figura, pois terá de se ficar por um **Solitaire** e pouco mais. Desse ponto de vista, esta não é, definitivamente, uma máquina para jogos. Aqui há que saber separar as águas, que é como quem diz: saber para que se quer exactamente o portátil. Os valores no quadro de benchmarks não aparecem devido a estarem especificamente vocacionados para máquinas que possam correr jogos.

TITAN DRAGON

O Titan Dragon é uma máquina de peso. Os seus 4,2 kg contemplam um processador Pentium 4, um gigabyte de RAM e, a sua incontestável imagem de marca, um imponente ecrã panorâmico de 17''. Já que falamos de imagem, diga-se que não ficámos sobremaneira impressionados com o resultado do seu TFT, nomeadamente ao visionarmos um DVD no seu leitor/gravador (DVD-R/+R) Sony DW-U50A. A imagem é boa, mas não óptima.
Já a nível de processamento, o desempenho do PC é excelente, chegando a valores que podem mesmo elegê-lo como máquina para tratamento e pós-produção de vídeo, de onde poderá ser utilizada a capacidade do seu disco de 60 GB que, mesmo tendo em conta os seus 5400 RPM, apresenta valores muito interessantes em termos de desempenho final. Para ajudar numa pós-produção, temos ainda quatro (!) colunas embutidas, o que transmite uma sonoridade fora do vulgar para uma máquina deste tipo. Este portátil poderá incluir um leitor de cartões seis-em-um, o que vem reforçar a teoria de que se poderá tratar de uma máquina para edição de imagem. A nível portas e ligações, o Dragon conta com

InSys DNote.
Modo tablet

Titan Dragon (vista traseira)

Insys DNote

duas USB, uma FireWire, Irda (infravermelhos), saída S-Video, uma porta série e uma paralela. Possui ainda saída para monitor, entrada para micro e saída para auscultadores. Uma ligação RJ11 para modem, RJ45 para rede local e suporte para PCCard completam a oferta deste produto.

INSYS DNOTE

Se pretende um computador portátil, destinado a tirar umas notas e a ser usado como se de um verdadeiro bloco de apontamentos se tratasse, o DNote pode ser a solução, utilizando uma caneta especial. Embora baseado no pouco comum processador Antar a 1 GHz da Via, o processamento de tarefas normais pode ser considerado muito bom. O mesmo já não se pode dizer da qualidade da imagem do ecrã que, devido ao facto de incluir um sistema de sensibilidade ao toque, apresenta alguns indesejáveis reflexos. Este ecrã pode ser rodado 180 graus de forma a operar o PC como portátil ou como tablet PC. A rotação é simples e a imagem segue/adopta correctamente a posição do monitor. O seu reduzido tamanho faz com que não possua *drive* de disquetes ou outro dispositivo de leitura/escrita, podendo estes ser adquiridos à parte. A Inforlândia acompanhou esta versão com um gravador externo de CD-RW, o que servirá grande parte dos objectivos. O seu disco rígido de 40 GB e 512 MB de RAM representam a oferta em termos de memória de massa e volátil. O DNote conta com duas portas USB, uma ligação para monitor externo,

Titan Dragon

uma Irda (infravermelhos), jacks para ligação de microfone e auscultadores, modem interno e RJ45 para redes locais. Dispõe ainda de uma ligação para PC Card.

CONCLUSÃO

A diferença entre estes dois computadores é tão abismal como aquilo que se pretenderá ou poderá fazer com eles. Se deseja um computador potente e ao mesmo tempo com possibilidade de deslocação, o Dragon é o candidato a máquina portátil de secretária. O DNote é um computador indicado para quem pretende consultar dados ou inseri-los de uma forma rápida numa base de dados pré-configurada. Tanto num caso como noutro a base é interessante e pode originar algumas variantes como, por exemplo, a comunicação sem fios.

José A. de Matos

Benchmarks

	3DMark03	Aquamark MIN-MED-MAX	PCmark02 CPU-RAM-HDD
Titan Dragon	2325	26.5 - 44.5 - 88.9	8263 - 6472 - 746
InSys DNote	(ver texto)	(ver texto)	(ver texto)
Referência (2004)	3636	66.8 - 80.6 - 110.0	5820 - 5355 - 478

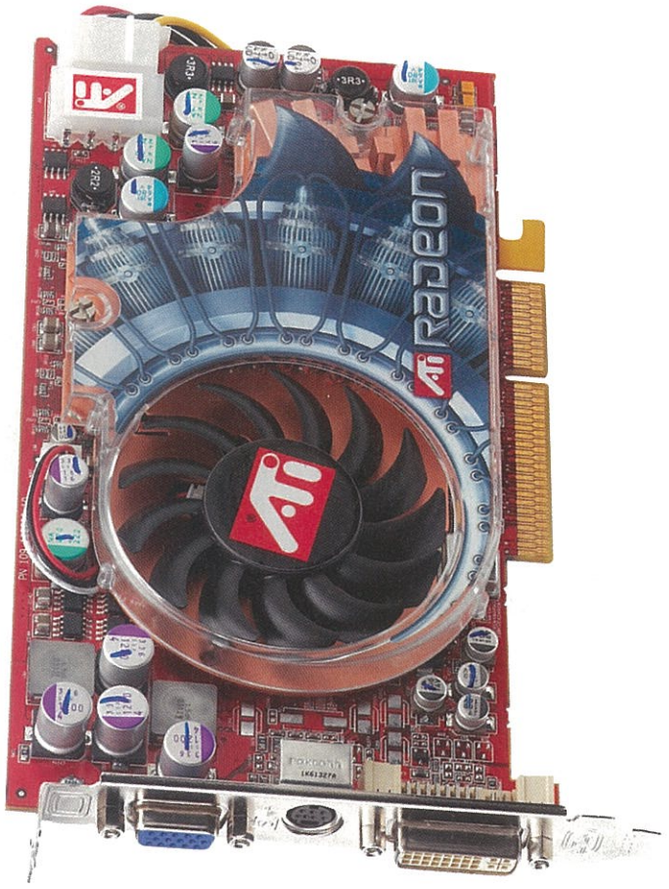
- Máquina de testes: P4, 2.4 GHz, 512 MB RAM, Windows XP
- (referência): MSI FX 5900, 128 MB, DirectX 9

Características principais

	Titan Dragon	InSys DNote
CPU	Pentium 4 3,4 GHz	Via Antar 1 GHz
chipset	SIS M648FX	Via CLE266CE
ecrã	TFT 17" (panorâmico)	TFT 1" táctil
Memória RAM	1024 MB DDR	512 MB
Video	ATI Mobility Radeon 9600 Pro	Integrado no chipset
Disco rígido	60 GB	40 GB
Peso	4,2 Kg	2,6 Kg

Radeon 9800 XT e Volari Duo

Um ou dois processadores?



Há algum tempo que ansiávamos por testar a Volari Duo, uma placa gráfica de duplo processador desenvolvida pela mesma empresa que criou a vencedora Xabre e que deu agora origem a uma nova produtora de placas gráficas denominada XGI Technologies.
Para quem está atento a estas lides, a ATI tem vindo sucessivamente a manter o seu lugar no topo das melhores placas processadoras 3D. É um facto que podem ser consideradas absurdamente caras, mas essa é outra história. Todavia, depois do aparecimento desta nova produtora e da sua série de placas Volari, nada ficará como dantes e grandes transformações se avizinham no horizonte.

CREATIVE RADEON 9800 XT

A Creative apresentou-nos uma recente versão da Radeon 9800 XT com 256 MB de memória DDR que requer ligação à alimentação interna do PC. Convém certificar-se que o sistema possui uma alimentação adequada, recomendando-se uma fonte de 350 Watts ou superior para garantir o funcionamento normal. O seu excelente desempenho deve-se em grande parte ao seu sistema gráfico de oito *pipelines*, que se traduz visualmente (em praticamente qualquer jogo) por um impacto acima da média. Como já vem sendo hábito – e para nós já se tornou uma exigência –, a XT tem suporte total para os conjuntos de funções DirectX 9.0 e lida muito bem com o *anti-aliasing* e com o filtro anisotrópico. Como sabemos, estas são as formas de tratar convenientemente os efeitos de luz e tornar as texturas mais nítidas e detalhadas – é um tipo de suavidade que pode ser imperativo para certos jogos e jogadores. O controlo de jogos torna-se excelente e a jogabilidade decorre sem qualquer tipo de problemas ou "soluços".
Da caixa fazem parte os adaptadores para a saída/entrada VIVO, um cabo Y para adaptador de corrente e o CD com os respectivos drivers. Junto com a placa vem ainda um *voucher* que lhe dará acesso a uma cópia de **Half-Life 2**, mas, isso só acontecerá quando o jogo estiver disponível e mesmo assim terá muito provavelmente de o descarregar através da Internet.

CLUB 3D VOLARI DUO

Quem quiser adquirir uma placa destas tem de confirmar que a sua fonte de alimentação tem pujança suficiente para a aguentar, e essa pujança traduz-se num valor igual ou superior aos 400W e muitos cabos de ligação, porque só para esta placa são precisos dois! Mas não é só aqui que a Volari impressiona.
O seu aspecto é robusto e a construção revela cuidado (como a parte do dissipador em cobre) e uma engenharia a toda a prova. Infelizmente, como há bombeiros que não sabem o que é o triângulo do fogo ou fotógrafos que desconhecem a regra dos três terços, existem programadores que não sabem codificar drivers (ou não lhes foi dado o tempo necessário, ressalva seja feita), sendo que o resultado imediatamente verificado foi a impossibilidade da Volari operar com o nosso requisito mínimo de

Creative Radeon 9800 XT
Sistema: **PC**
Tipo: **Placa gráfica**
Modelo: **Radeon 9800 XT**
Fabricante: **Creative**
Distribuidora: **Creative portugal (Tel.: 21 416 90 10)**
Preço: **630 euros (IVA incluído)**
SITES RELACIONADOS
pt.europe.creative.com

CLASSIFICAÇÃO

Uma placa gráfica de eleição com todos os predicados para os jogadores hardcore. Pena é o elevado preço.

Club 3D Volari Duo v8 Ultra
Sistema: **PC**
Tipo: **Placa gráfica**
Modelo: **CGX-UD86VTVD**
Fabricante: **Club 3D**
Distribuidora: **Inforlândia (Tel.: 234 340 800)**
Preço: **330 euros (IVA incluído)**
SITES RELACIONADOS
www.volarigamers.com
www.xgitech.com

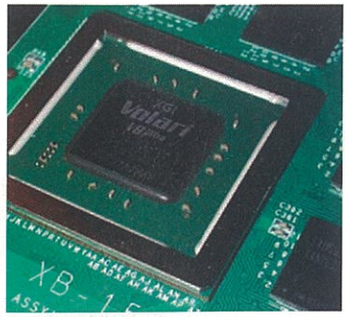
CLASSIFICAÇÃO

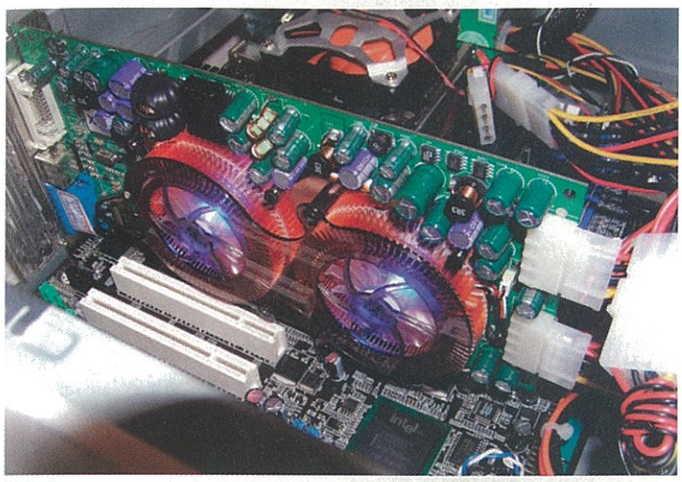
Uma primeira aposta da XGI Tech que se revela com muito potencial, mas igualmente com rédea curta devido aos drivers "verdes".

benchmarks

	3DMark03	Aquamark MIN-MED-MAX	PCmark02 CPU-RAM-HDD
Club 3D Volari Duo	(4518) ver texto	39.5 - 64.9 - 85.9	5894 - 4597 - 497
Creative Radeon 9800 XT	6085	57.4 - 74.4 - 109.4	5901 - 5478 - 496
Referência (2004)	3636	66.8 - 80.6 - 110.0	5820 - 5355 - 478

- Máquina de testes: P4, 2.4 GHz, 512 MB RAM, Windows XP
- (referência): MSI FX 5900, 128 MB, DirectX 9





Volari e o pormenor da dupla alimentação e ventoínhas

anti-aliasing (2x), pelo que o valor apresentado no benchmark 3DMark se refere a um resultado sem *anti-aliasing* (não deve ser comparado). Ora aqui está a nossa principal fonte de dúvida, porque a Volari deveria suportar até 4x. Tentamos também correr o novíssimo jogo **Far Cry**, mas a Volari recusou-se. Ainda assim, a placa tem potencial, revelado especialmente na qualidade da imagem apresentada, com uma definição assombrosa. Em boa verdade, conseguimos vislumbrar pormenores que nunca tínhamos visto na utilização de outras placas gráficas.
A opção V-drive permite criar um overclocking automático, fazendo com que a placa ligue e desligue recursos de forma dinâmica e à medida que vão sendo precisos ou dispensáveis.
Com entrada e saída de vídeo (VIVO), a Volari faz-se acompanhar pelo respectivo cabo, adaptador DVI-VGA, embora notemos uma falta de cortesia na ausência de um cabo de alimentação em Y. Além dos drivers é também incluído um CD com o PowerDirector da Cyberlink (para produção vídeo) e o WinDVD da Intervideo para reprodução de filmes DVD. E, com este preço, pode vir a tornar-se num caso sério de rivalidade frente às suas mais directas concorrentes, a nVidia e a ATI.

CONCLUSÃO

De momento, podemos dizer que o único processador da Radeon bate, de longe, o duplo processador da Volari. Prevemos que esta Volari tem tudo para ser uma placa de eleição. Contudo, achamos que o início é atribulado e aquele que poderia ser um bom desempenho acabou por tropeçar nos drivers que parecem estar pouco maduros. Pode ser que no momento de publicação deste artigo já se encontrem disponíveis novas versões do driver. Nada que seja insolúvel.

José A. de Matos

Creative Radeon – Características principais

	Radeon	Volari
Núcleo gráfico	256 bit (R350)	256 bit
Largura banda Memória	21.8 GB/sec	–
Taxa de preenchimento	3.0 texels/sec.	–
Vértices por segundo	81 milhões/sec.	–
Memória	256 MB DDR	256 MB DDR
Frequência de relógio	380 MHz	–

Aerogate II

CONTROLO NA PONTA DOS DEDOS

O controlo de temperaturas dentro da caixa de um PC reveste-se de uma grande importância e é algo a não descurar. Componentes como o processador, a placa gráfica, o disco rígido ou a própria motherboard, contêm zonas críticas, em que onde o aumento de temperatura pode alterar ou mesmo parar o desempenho do computador.
Este controlo de temperatura é ainda mais importante quando se trabalha assiduamente com gráficos 3D, constantes acessos ao disco, ou ainda quando a temperatura do ambiente circundante assim o exige (e o Verão está quase aí).
O Aerogate II da Cooler Master, apresenta um design atractivo e funcional, além de uma engenharia irrepreensível. Conta com controlo para quatro ventoinhas e sensores para outros tantos dispositivos, a saber: processador, placa gráfica, disco rígido e caixa. Através do mostrador LCD pode ficar a saber rapidamente as temperaturas destes componentes do sistema e o estado de funcionamento das respectivas ventoinhas, optando assim entre diminuir ou aumentar as suas rotações por minuto (RPM). Será também avisado sempre que qualquer uma das ventoinhas baixa as suas RPM, ou se a temperatura atingir determinados parâmetros, o que revelará um prenúncio para problemas mais sérios.
O Aerogate II pode ser instalado numa baía com acesso externo, de 5,25'' e faz-se acompanhar pelos sensores de temperatura para colocar junto de cada um dos dispositivos a monitorizar, assim como cabos para ligação das ventoinhas aos conectores do Aerogate.

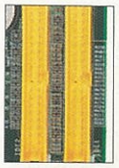
Aerogate II
Sistema: **PC**
Tipo: **Controlador de ventoinhas/Monitor de temperaturas**
Modelo: **ALD-V02**
Fabricante: **Cooler Master**
Distribuidora: **Introduxi (Tel.: 22 415 75 10)**
Preço: **: N.D.**

José A. de Matos

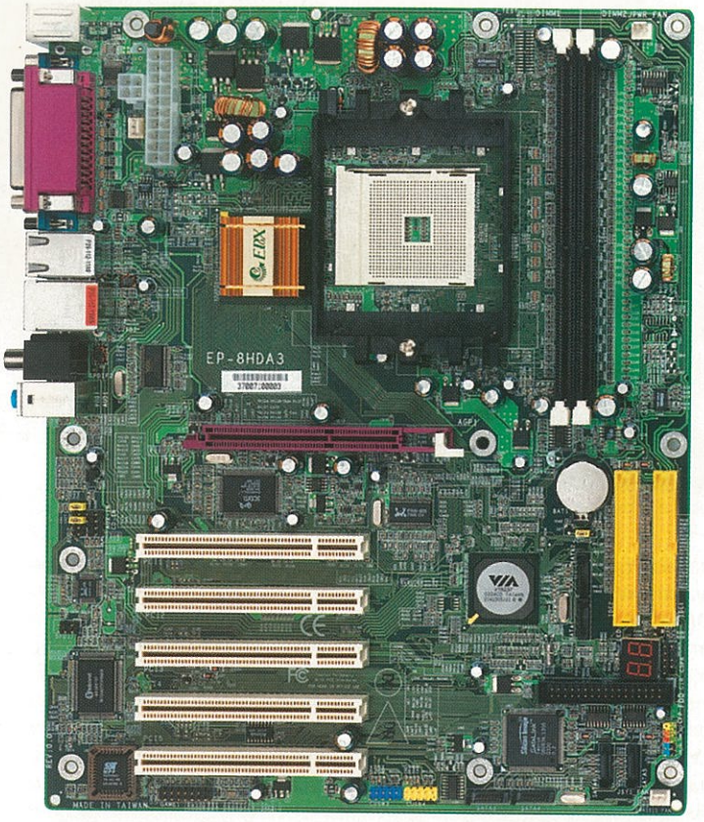
CLASSIFICAÇÃO

Motherboard Epox 8HDA3+

BIT A BIT...



Esta é uma motherboard que faz parte da nova geração para processadores de 64 bits, neste caso específico, para o Athlon 64 da AMD. Embora desenhado para operar com sistemas operativos e software de 64 bits, o processador da Athlon contém instruções de compatibilidade que fazem dele um processador de transição, podendo ser utilizado com o actual sistema de 32 bits.



A 8HDA3+

Com o chipset K8T800 da Via, esta motherboard pretende responder aos desafios actuais e do futuro ao ser desenhada para receber o recente Athlon 64 até 3400+, com um FSB (Front Side Bus) de 800 MHz. Das características mais interessantes destacam-se a ligação SPDIF óptica – além da coaxial – e nada mais que seis conectores para discos SATA: duas controladas pelo *southbridge* (VT8237) e as outras quatro pelo processador SIL3114 da Silicon Image. Também as portas USB não deixam os créditos por mãos alheias e apresentam quatro ligações directas pelo painel traseiro, além de outras tantas que podem ser acedidas através de uma caixa que conte com essas portas ou uma plaqueta opcional. Em termos de interfaces de expansão, dispõe de uma *slot* AGP 4x/8x e cinco *slots* PCI. No painel traseiro são visíveis as normais ligações PS/2 para rato e teclado, uma porta paralela, duas portas de comunicações série, as quatro portas USB e duas portas RJ45 para ligação a redes locais de 10/100 Mbits ou 1 GBit. Inclui ainda duas ligações SPDIF – uma RCA coaxial e outra óptica. Fazem ainda parte deste painel três jacks fêmea, que tanto podem ser utilizados para ligação de microfone, entrada e saída de linha, como para fazer parte do sistema que possibilita a ligação de um conjunto de colunas 5.1. Poucas coisas negativas podem ser apontadas a esta motherboard da Epox, mas uma delas é com certeza a falta de uma porta FireWire (1394), assim como o topo de dois gigabytes de memória RAM, que nos parece algo limitada para uma motherboard destinada a uma vida útil supostamente para além dos dois anos. A utilização de um conjunto de dois LED de sete segmentos para a apresentação de código hexadecimal é um dos elementos mais interessantes de diagnóstico, que permitirá saber de imediato qual o problema quando qualquer coisa funciona mal com o sistema.
Do material que acompanha a motherboard, destacamos uma plaqueta para obter nas traseiras a ligação para dispositivo SATA externo e joystick/MIDI, dois conjuntos de cabos para ligação de discos SATA e um CD com os drivers, o software Ghost da Norton e o antivírus PC-Cillin.

CONCLUSÃO

Como motherboard de última geração, a 8HDA3+ da Epox terá ainda muito poucos termos de comparação, o que em alguns aspectos poderá funcionar a seu favor. Mas placas como esta só poderão ser efectiva e globalmente testadas com um sistema operativo de 64 bits e software equivalente. Será certamente uma boa aposta para quem pretende trocar para uma CPU de próxima geração.

José A. de Matos

Caracteristicas principais

Socket	754 para Athlon 64
Chipset	VIA K8T800 + VT8237
Portas	pll, 2xCOM, 4+4 USB, SPDIF, LAN 10/100+1 GB
Expansões	1x AGP, 5x PCI
Memória	Até 2 GB DDR 333/400

Motherboard Epox

Sistema: **PC**
Tipo: **Motherboard**
Modelo: **8HDA3+**
Fabricante: **Epox**
Distribuidora: **Introduxi**
(Tel.: 22 415 75 10)
Preço: **N.D.**

SITES RELACIONADOS
www.epox.com
www.introduxi.pt

CLASSIFICAÇÃO

Uma das primeiras motherboard para processadores AMD Athlon 64 bits.

PC CD-ROM

04™

Agora também disponível para PC

colin mcrae rally

Revista Mega Score _ Abril / 2004

"CMR4 inclui as almejadas provas online e um sistema de condução verdadeiramente imbatível."

"CMR4 é um título imprescindível."

5 / 5 Recomendado

Revista BGamer _ Abril / 2004

"CMR4 é actualmente o melhor título de ralis disponível para o PC."

"O melhor da safra."

90% Recomendado

www.codemasters.com

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Distribuído por:

PlayStation®2 PC CD-ROM

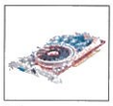
© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Todos os direitos reservados. "Codemasters"® é uma marca comercial registada pertencente a Codemasters. "Colin McRae Rally 04"_ e "GENIUS AT PLAY"_ são marcas comerciais de Codemasters. "Colin McRae"_ e a assinatura Colin McRae são marcas comerciais registadas de Colin McRae utilizadas com autorização. Todos os outros direitos de autor e marcas comerciais são propriedade dos seus respectivos donos e estão a ser usados com autorização. Este jogo NÃO tem a licença de, nem está associado à FIA ou qualquer outra empresa relacionada. Microsoft, Xbox e os logótipos da Xbox são marcas comerciais registadas ou marcas comerciais de Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países e estão a ser usados com a autorização da Microsoft. "PS" e "PlayStation" são marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos os direitos reservados.

MEGACOMPRAS

Este mês não há entradas novas para o nosso guia de compras, apenas algumas actualizações de preços. Atenção: os dados foram actualizados a 05 de Abril.

★ Topo de Gama

Placa Gráfica



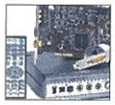
Creative RADEON 9800 XT 256 DDR

Creative: pt.europe.creative.com

Creative Portugal: 21 416 90 10 **Preço:** 630 euros (IVA incluído)

Novamente a Radeon volta a destronar a Radeon. Desta vez com uma versão 9800 XT da Creative, que ultrapassa os 6000 no 3Dmark03. Para além dos 256 MB de RAM em DDR, a placa já está pronta para as tecnologias AGP 8x e DirectX 9.0. Uma das características mais interessantes é o seu Overdrive, que permite gerir automaticamente o overclocking. O CD contém os respectivos drivers. Testada na edição 104.

Placa de Som



SOUND BLASTER AUDIGY 2 ZS PLATINUM PRO

Creative Labs: pt.europe.creative.com/**Creative Portugal:** 21 416 90 10/**Preço:** 300 euros (IVA incluído)

Para soluções 7.1 destinadas a profissionais e entusiastas de áudio. Com suporte ASIO 2.0 e SoundFont 2.1, tem ainda capacidade de gravação até seis canais simultâneos a 24 bits/96 kHz. Suporta ADVANCED HD a 24 bits com 108 dB SNR e oferece uma ampla conectividade analógico-digital através de Hub E/S externo. Com suporte EAX 4.0 ADVANCED HD, Dolby Digital EX e DTS-ES, permite obter resultados superiores com a consola THX exclusiva. Inclui controlo remoto.

Monitor

WAITEC SHINNING 181TU DVI

Waitec: www.waitec.com/**FunFoto:** 252 857 054

Preço: 936 euros (IVA incluído)

Este Waitec Shining 181 foi uma excelente surpresa. Com ecrã TFT de matriz activa com 18", entrada DVI e sintonizador de TV, está optimizado para 1280x1024. Pode, contudo trabalhar noutras resoluções, embora a imagem possa perder definição. As variantes são, para já, o Shining 151 (15 polegadas) e o 181 (sem o sintonizador TV). Um verdadeiro estado da arte, com uma pureza e definição brilhantes, um aspecto elegantemente robusto e clássico. Testado na edição 96.

Colunas

LOGITECH Z-680

Logitech: www.logitech.com/**Logitech Portugal:** 21 942 70 36/**Preço:** 499 euros (IVA incluído)

Um dos primeiros conjuntos de colunas 5.1 com a certificação THX, o Z-680 é um luxo em termos de design e funcionalidades e na qualidade sonora – em que evidencia todas as potencialidades da placa Audigy 2, da Creative. Com excelente reprodução em jogos, CDs áudio e filmes no PC, o Z-680 pode ser conectado à PS2 ou à Xbox, em ligação digital ou analógica, e a leitores de DVD ou aparelhagens de som. Os 450 watts de potência fazem-se sentir em força e são muito bem distribuídos.

Processador

PENTIUM 4 3,4 GHz FSB 800 MHz

Intel: www.intel.com/**Chip7:** 808 22 77 07

Preço: 500 euros (IVA incluído)

Com mais 200 MHz que o antecessor e FSB (Front Side Bus) de 800 MHz, este P4 continua a incorporar a tecnologia de Hyper-Threading, que simula (em termos "lógicos") a utilização de dois processadores em paralelo. É a melhor escolha para quem corre várias aplicações em desktops, especialmente as muito exigentes – o que inclui os jogos mais artilhados do momento... desde que desenhados para duplo processamento.

☑ Bom Negócio

Placa Gráfica

MSI FX 5200

MSI: www.msi.com.tw/**JP Sá Couto:** 22 999 39 99

Preço: 83 euros (IVA incluído)

É tempo de actualizar a sua placa gráfica para uma com suporte DirectX 9.0. Nesse grupo, uma das melhores opções nesta categoria (Bom Negócio) é, sem dúvida, esta versão da MSI. Com até 128 MB de RAM, suporte para AGP 8x e, claro, DirectX 9.0, é do melhor que se pode obter por um preço mais baixo. O pacote é ainda acompanhado por uma interessante oferta de jogos.

Placa de Som

SOUND BLASTER LIVE! PLAYER 5.1 DIGITAL

Creative Labs: pt.europe.creative.com/**Creative Portugal:** 21 416 90 10/**Preço:** 50 euros (IVA incluído)

Uma excelente compra para quem não tem pressa em adquirir tudo quanto é novidade, a Live! Player 5.1 ainda tem muito a "dizer": 64 canais de áudio, tecnologia Creative Multi Speaker Surround, gestor de graves para colunas centrais e subwoofers em sistemas 5.1... Enfim, uma placa de muito boa qualidade está cada vez mais ao alcance do seu bolso.

Monitor

SAMSUNG SYNCMASTER 753S

Samsung: www.samsung.pt/**Samsung Portugal:** 800 220 120

Preço: 145 euros (IVA incluído)

Mesmo com os monitores de ecrã LCD cada vez mais acessíveis, continua justificar-se investir num bom CRT com ecrã plano (FST). A área utilizável é maior do que os CRT tradicionais, a qualidade de imagem é superior e a menor radiação faz com que sejam muito menos agressivos para os olhos. Além disso, a relação brilho/contraste é mais uniforme. Este SyncMaster tem um ecrã de 17" (16 visíveis) e uma resolução máxima de 1280x1024 a 65 Hz (a recomendada é de 1024 x 768 a 85 Hz).

Colunas

CREATIVE INSPIRE 6.1

Creative Labs: pt.europe.creative.com/**Creative Portugal:** 21 416 90 10/**Preço:** 150 euros (IVA incluído)

Estas sete colunas (seis satélites e um subwoofer, daí o 6.1), embora sem brilhar como os novos conjuntos da Creative (na gama Megaworks) e da Logitech, tem uma qualidade razoável e é capaz de criar uma "envolvência" satisfatória, graças aos dois satélites centrais (um deles atrás do ouvinte) – especialmente se utilizado com a placa Audigy 2.

Processador

AMD ATHLON XP 2200+

AMD: www.amd.com/**JP Sá Couto:** 22 999 39 99

Preço: 95 euros (IVA incluído)

A AMD mantém-se como a favorita entre os que valorizam mais a relação qualidade/preço do que a panóplia de funcionalidades e a potência dos processadores da Intel. Este sucessor dos Thunderbird suporta tecnologia SSE e memória DDR.

★ Topo de Gama

Disco Rígido

HITACHI DESKSTAR 7K250-120

HGST: www.hgst.com/**Ingram Micro:** 21 440 74 00

Preço: 150 euros (IVA incluído)

Um disco rígido com capacidade para 120 GB pode parecer um exagero tão grande que chega a ser ofensivo. Mas imagine que, para além de uma vasta biblioteca de jogos, você trabalha com programas de design gráfico, ou utiliza partições para diferentes sistemas operativos. Ainda vai sobrar muito espaço, claro. Com características muito idênticas ao anterior IBM Deskstar, conta com 7.200 rpm, tempo médio de acesso de 8,5 ms, e pode ser adquirido tanto com interface IDE de 40 pinos ou SATA.

Gravador Leitor de CDS

NEC ND-1300

NEC: www.nec.pt/**Inforlândia:** 23 434 08 00

Preço: 190 euros (IVA incluído)

A possibilidade de gravação em formatos diferentes e em CD ou DVD, faz deste gravador o que de melhor se pode encontrar actualmente. Com velocidades de leitura 12x para DVD-ROM e 40x para CD-ROM e escrita 4x para DVD-R e DVD+R, 2x DVD-RW, 2.4x DVD+RW, 16x CD-R e 10x para CD-RW, este NEC 1300 é um dos gravadores/leitores de eleição. Testado na edição 95.

Motherboard

ASUS P4C800 DELUXE

Asus: www.asus.com/**Chip7:** 21 844 02 00/www.chip7.pt

Preço: 202 euros (IVA incluído)

Com o chipset Intel 875P esta board da Asus é um verdadeiro assombro. Destinada aos processadores Pentium 4 Socket 478, a placa suporta FSB (Front Side Bus) a 800 MHz, memória DDR 400, AGP 8x e seis canais de áudio. Permite ainda a instalação opcional de dois controladores de disco Serial-ATA e um conector FireWire, além de um total de oito portas USB 2.0.

Joystick

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

ThrustMaster: europe.thrustmaster.com

DataScan: 21 418 86 43/**Preço:** 479 euros (IVA incluído)

Para os fanáticos por simuladores de voo e combates aéreos. O equipamento da Thrustmater é uma réplica fiel dos dispositivos de controlo dos caças F-16 Block 50. Todo construído em metal, tem um peso de oito quilos (quatro para cada um dos dois componentes), e ao longo das linhas distribuem-se 28 botões programáveis e sete eixos analógicos. O joystick tem um processador próprio (até 24 MHz), memória interna de 16 KB e pode ser usado com a maior parte dos pedais analógicos.

Gamepad

THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL POWER 3

ThrustMaster: europe.thrustmaster.com

DataScan: 21 418 86 43/**Preço:** 44 euros (IVA incluído)

O padrão de referência para os gamepads e um dos produtos mais bem sucedidos da ThrustMaster – com toda a justiça, diga-se. O Firestorm Dual Power tem dois controladores analógicos, 12 botões programáveis e dois pequenos motores que vibram para dar a sensação de force-feedback.

Volante/Pedais

Kit Volante SimV2 + Pedais Speed 7

Virtual Games: 21 466 65 20/**Preço Volante:** 305 euros (IVA incluído)/**Preço Pedais:** 490 euros (IVA incluído)

*A primeira impressão com que se fica é a de estarmos perante um sistema de condução para PC bastante diferente do habitual. Dotado de construção sólida e um design que lembra as modificações – ditas tunings – em carros de competição, este periférico transmite verdadeiras sensações de condução mantendo uma extrema precisão e robustez de controlo em jogos de diferentes estilos como **Colin McRae 3** e **Need For Speed Underground**, entre outros. Se o preço não assustar. Testado na edição 99.*

☑ Bom Negócio

Disco Rígido

SEAGATE BARRACUDA ATA IV 60 GB

Seagate: www.seagate.com/**Criterium:** 21 303 47 00

Preço: 115 euros (IVA incluído)

Um disco barato com espaço mais do que suficiente para as necessidades do jogador – servindo também como um excelente complemento para quem já tem um disco "entupido" de aplicações e jogos. Interface IDE de 40 pinos, 7.200 rpm e tempo médio de acesso de 9 ms.

Gravador Leitor de CDS

SAMSUNG COMBO SM-348B

Samsung: www.samsung.pt/**Samsung Portugal:** 800 220 120

Preço: 100 euros (IVA incluído)

Entre os leitores combinados (CD e DVD), este constitui uma excelente opção. O SM-348B tem uma velocidade de leitura 48x para CD-ROM, 16x para DVD-ROM e de gravação 48x para CD-R, 24x para CD-RW. Testado na Mega Score 92.

Motherboard

MSI KT4V

MSI: www.msi.com.tw/**JP Sá Couto:** 22 999 39 99

Preço: 90 euros (IVA incluído)

Motherboard Socket A para processadores AMD Athlon XP/Duron desde 800 MHz até 2800+ e superior.
Chipset VIA KT400 FSB 200/266/333 MHz. Suporta até dois dispositivos Ultra DMA 33/66/100/133. Memória DDR 200/266/333/400 até 3 GB.

Joystick

MICROSOFT SIDEWINDER 1.0 USB

Microsoft: www.microsoft.com/**Microsoft Portugal:** 21 441 22 05/**Preço:** 23 euros (IVA incluído)

Aqui não há muito a dizer. É o mais barato dos joysticks, sem que a qualidade seja seriamente comprometida, e está bem estabelecido no mercado. Tem oito botões programáveis e a instalação é extremamente fácil.

Gamepad

LOGITECH DUAL ACTION

Logitech: www.logitech.com/**Logitech Portugal:** 21 942 70 36

Preço: 30 euros (IVA incluído)

Muito idêntico ao modelo para PlayStation, é o sonho de qualquer jogador hardcore. É ligado ao PC através de um cabo com interface USB e tem dois mini-joysticks analógicos, com uma total capacidade de programação sobre os seus 12 botões.
O factor ergonomia é muito bom, segurando-se sem esforço, com acesso fácil aos seus botões. As "carapuças" de borracha para os mini-joysticks, em vez das cabeças sulcadas do seu irmão para a PS, evita o deslizar dos polegares sobre os mesmos.

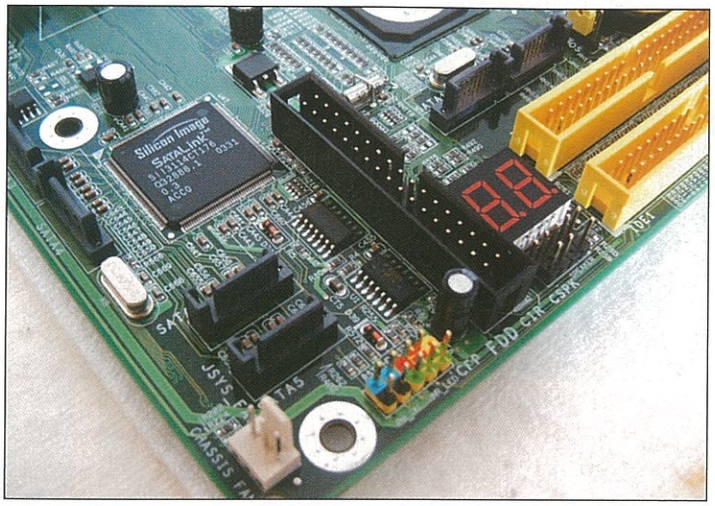
Volante/Pedais

THRUSTMASTER FERRARI 360 MODENA

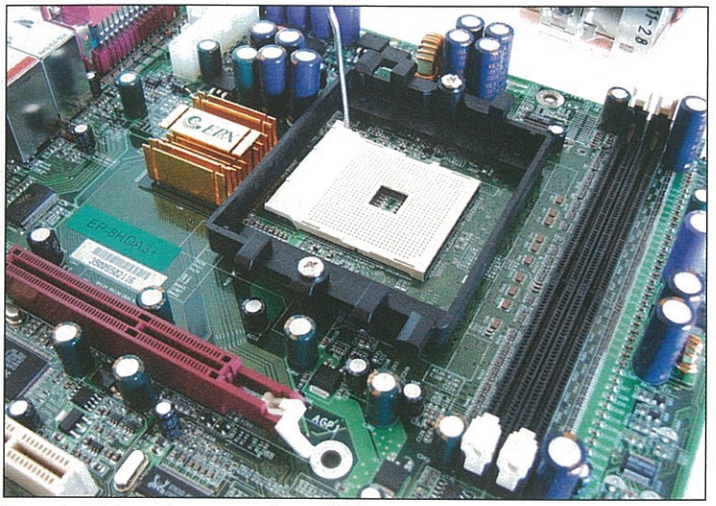
ThrustMaster: europe.thrustmaster.com

DataScan: 21 418 86 43/**Preço:** 79 euros (IVA incluído)

Um clássico entre as réplicas produzidas pela Thrustmaster, este sistema oferece resistência do volante, pedais antideslizantes, 12 funções programáveis e um dispositivo de mudança de marchas semelhante ao empregue pelos carros da scuderia italiana.



Pormenor dos conectores IDE, SATA e LED's de POST


Conector ZIF, pronto para receber a CPU

Como trocar de motherboard

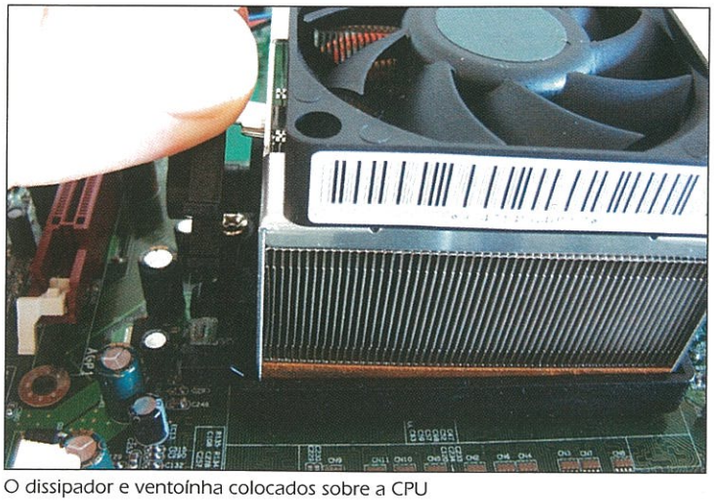
Trocar uma motherboard pode ser uma tarefa complicada.
Ainda assim, se se seguir alguns cuidados básicos e os conceitos elementares é possível fazê-lo com o mínimo de riscos.
Antes de avançar com a troca, será necessário verificar quais os componentes incompatíveis e aqueles que poderão transitar para a nova motherboard.
Para isso elabore uma lista e classifique os componentes como "não compatíveis" e "compatíveis". Dentro dos compatíveis poderá ou não optar pela troca, por exemplo no caso da memória da sua velha motherboard ser mais lenta, mas ainda assim poder funcionar na nova – é um dilema quando se pode estar a estrangular potencialidades.

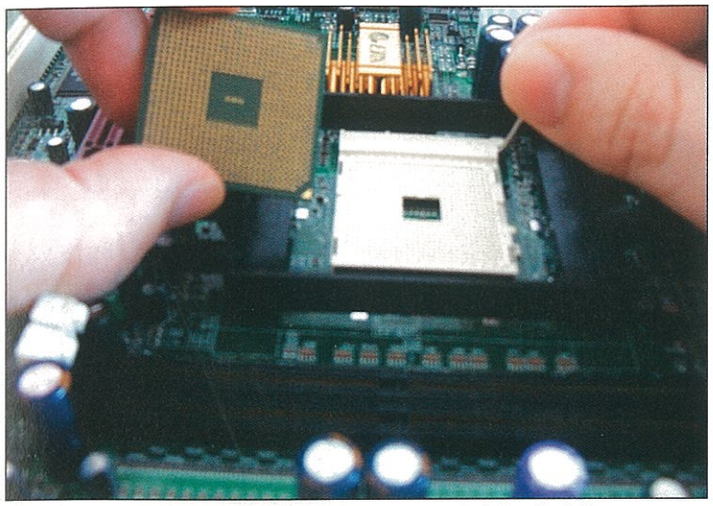
O MANUAL É UMA BÍBLIA

Considere o livrinho que acompanha a motherboard como uma bíblia. Leia e siga as suas instruções religiosamente. Também para verificar a sua real compatibilidade, tenha especial atenção a eventuais configurações como voltagens e afins – embora na grande maioria das recentes motherboards isso seja efectuado a nível do BIOS – e aos locais onde se ligarão os diversos cabos de ventoinhas, fonte de alimentação, cabos dos botões de arranque e reset, etc. Confirme como deve a memória ser instalada, especialmente para tirar o máximo partido do canal DDR.
Destes manuais também costumam fazer parte umas tabelas de erros que podem ajudar a solucionar o que está errado quando o computador não arranca.
Essas descrições podem aparecer como códigos de bip (*beep codes*) ou numa tabela de códigos hexadecimais, para motherboards com dispositivos de apresentação dessa informação. Normalmente, um conjunto de LED de sete segmentos que informam o código POST (Power On Self Test).

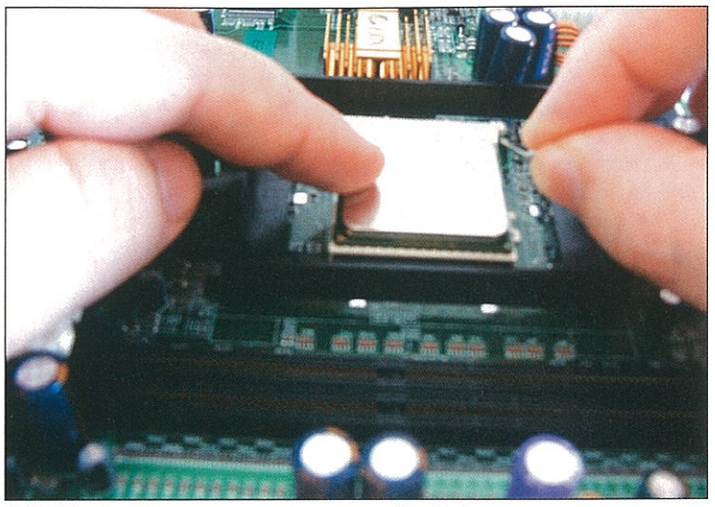
A CPU

Uma das razões porque mudamos de motherboard é geralmente o salto que pretendemos dar em termos de processador (a CPU, ou Central Processing Unit), por exemplo de um Pentium III para Pentium 4 ou de um Athlon XP para um Athlon 64. E a instalação da CPU é um dos passos mais críticos de uma actualização deste tipo.
O *socket* que recebe a CPU tem uma alavanca. Este dispositivo chama-se ZIF – Zero Insertion Force e permite que a CPU seja colocada facilmente no seu suporte e os contactos sejam estabelecidos quando se volta a baixar a alavanca. Há que ter atenção à posição correcta da CPU, que é guiada através de uma marcação coincidente com o mesmo local do suporte. Depois da CPU estar no seu lugar, é a vez de se instalar o dispositivo de arrefecimento, formado pelo dissipador e ventoinha. Aqui o cuidado tem de ser levado a extremos, uma vez que as forças aplicadas aos ganchos de fixação podem conduzir a pressões exageradas nos locais mais sensíveis da motherboard. Um descuido aqui pode ser "a morte do artista".


O dissipador e ventoínha colocados sobre a CPU



Pormenor da guia presente na CPU (marca na parte inferior direita)



A CPU é colocada no suporte e presa por acção da alavanca

RECONECTAR DISPOSITIVOS

Antes de fixar a motherboard à placa traseira da caixa, é aconselhável inserir a memória e ligar o máximo possível de cabos sem que essa tarefa venha a atrapalhar a inserção de todo o conjunto no seu lugar definitivo. Se novos cabos houverem, serão preferíveis em relação àqueles já existentes, mesmo que pareçam exactamente iguais. Com a ajuda do manual, poder-se-á verificar a forma correcta de ligar toda a cablagem: embora para alguns seja indiferente como se liga (exemplo: alto-falante da caixa), para outros – a esmagadora maioria – há que respeitar as polaridades. Se o seu disco rígido é de interface P-ATA, ele poderá ser utilizado na nova motherboard, exactamente da mesma forma que o era na antiga. Neste caso, os discos e leitores/gravadores de CD deverão ser configurados como master/slave e ligados às respectivas controladoras através dos cabos IDE. Caso opte por discos de interface S-ATA, todas as mais recentes motherboards incluem ligação para este tipo de interface e respectivos cabos.

O BIOS

A forma mais comum de entrar no ecrã de gestão do BIOS é premir a tecla Esc ou Del aquando do arranque da máquina. Com os mais modernos BIOS é possível reconhecer de uma maneira totalmente automática todos os dispositivos que se encontram ligados à motherboard, como: discos, leitores de CD, DVD, etc. De qualquer forma, será sempre aconselhável dar uma vista de olhos por aquelas configurações elementares e confirmar a sua correcta opção, como ligar todos os níveis de cache e definir valores da gestão de energia (Power Management), passos a considerar para que o seu computador se coloque próximo do óptimo. Se algo de errado acontecer e a máquina se recusar a arrancar, poderá sempre optar por carregar os valores por defeito (geralmente: Load Fail-safe Defaults) e tudo aquilo que alterou será reposto pelos valores originais.

REINSTALAR SISTEMA OPERATIVO?

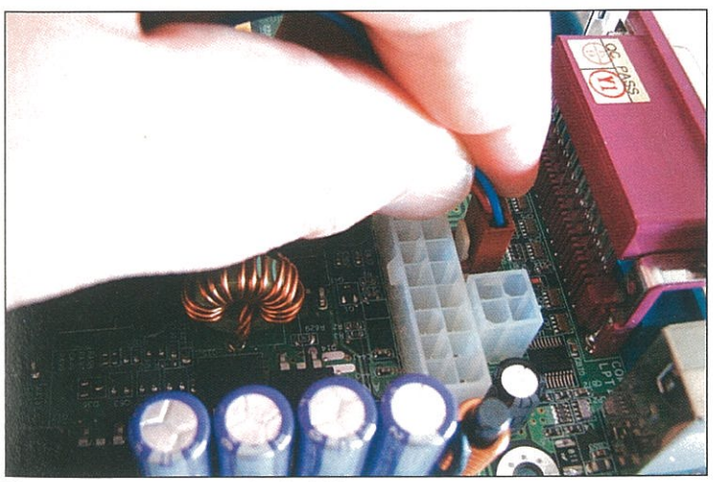
É recomendável reinstalar o sistema operativo. Isto implica que todo os dados sejam salvaguardados antes de se proceder à troca da motherboard. Contudo, para os mais aventureiros é sempre possível tentar arrancar o computador sem voltar a instalar o sistema operativo. Neste caso, o sistema deverá teoricamente reconhecer novos recursos (hardware) e ir instalando os respectivos drivers, sendo útil ter à mão o CD que acompanha a nova motherboard. Este poderá ser um processo pouco pacífico, daí a necessidade imperativa de se ter criado previamente um *backup*, não vá o diabo tecê-las.

NOTAS FINAIS

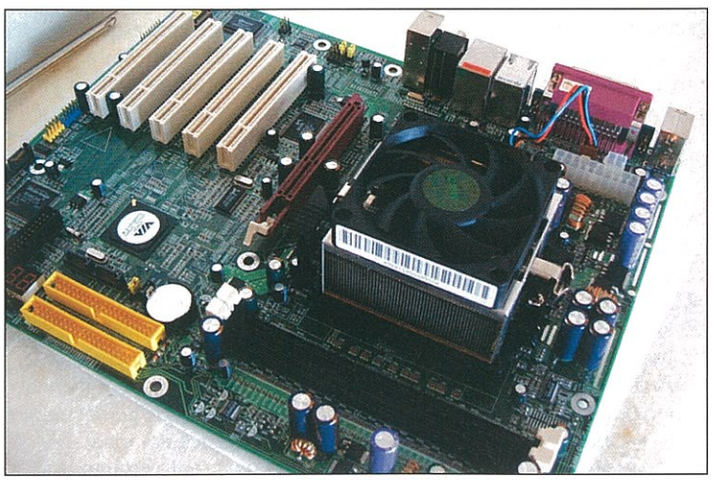
A troca de uma motherboard pelo método "Faça Você Mesmo" é uma tarefa complexa e relativamente arriscada. Os cuidados a ter terão de ser idênticos àqueles seguidos pelos profissionais: descarga de eventual electrostática que pode danificar certos componentes (utilizando uma bracelete antiestática ou tocando um *chassis* com ligação à terra), cuidado extremo com pressão dos componentes e correcta polaridade das ligações. No final, existirá um tipo diferente de sentimento experimentado por todos aqueles que gostam de fazer o gostinho ao dedo.

Agradecemos à Introduxi a disponibilidade dos componentes, utilizados na elaboração deste Como Se Faz.

José A. de Matos



Ligação do cabo da ventoinha da CPU



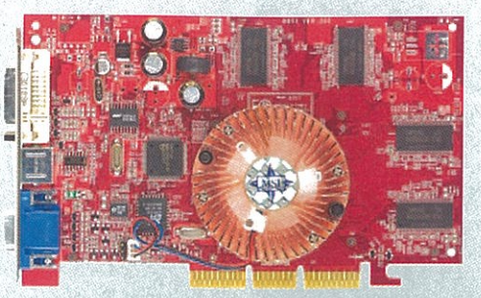
Motherboard com a CPU e unidade de refrigeração.

CONSULTÓRIO

Boa, mas barata!...

Em primeiro lugar, gostaria de vos felicitar pelas vossas 100 edições e dizer que de todas as edições anteriores, esta, foi sem dúvida, aquela de que mais gostei. Acho que está mais colorida e, portanto, mais animada, e devo dizer que superou todas as minhas expectativas. Mas agora vamos ao meu problema. Eu tinha um PC excelente quando o comprei, porém, com o decorrer do tempo e como já era de esperar, ficou desactualizado. Há pouco tempo tratei de o actualizar e agora tenho um PC modesto (P4 3.4 GHz, 512 MB RAM DDR, disco de 40 GB, etc.). A única coisa que ainda não actualizei foi a placa gráfica, que é para mim uma parte vital do PC (para jogar), e por isso gostaria da vossa opinião de especialistas. Qual a melhor placa disponível para um modesto orçamento de 40 a 60 euros?

Luís Dias
darkfenix1@hotmail.com



A placa gráfica é sempre um dos principais dispositivos a ter em conta na actualização de um computador. Tanto mais se essa máquina é dedicada a jogos ou a processamento gráfico 3D exigentes. Directiva um: desaconselhamos tudo o que não tenha suporte nativo para DirectX 9. E, quando colocamos sobre a mesa essa exigência e um topo orçamental como aquele que nos apresenta, é quase certo que a placa mais indicada seria a FX 5200. Contudo, a resposta desta placa ao *anti-aliasing* (que suaviza as texturas) e ao filtro anisotrópico (tratamento dos reflexos de luz em superfícies sulcadas ou irregulares) não é das melhores, pelo que se esses são factores determinantes para a sua escolha deverá abrir um pouco mais os cordões à bolsa e apostar numa Radeon, como a 9600 (uma vez que a 9200 não suporta DirectX 9).

Som por todas as colunas?

Olá. É a primeira vez que escrevo para aí e espero que me possam ajudar, pois o meu nível de conhecimento informático é reduzido. Comprei recentemente umas colunas 5.1. para o meu PC (as Inspire P-580), que nos DVDs dão som nos cinco satélites e no subwoofer, mas nos CDs de música e MP3 só dão som nos satélites frontal esquerdo, frontal direito e subwoofer, ficando as restantes colunas em silêncio. Nos jogos ainda é mais esquisito, pois às vezes funcionam todas, outras só as frontais esquerda e direita e o subwoofer. Qual será o problema? Tenho uma Audigy 2 com os drivers actualizados.

Filipe Lopes
supermocho_84@hotmail.com

Está tudo bem com as suas colunas. É assim mesmo que elas devem funcionar. Quando as fontes são estéreo, será apenas possível ouvir som pelas colunas nos satélites frontal esquerdo, frontal direito e subwoofer, ficando as restantes colunas em silêncio. Só quando as fontes são para seis canais é que poderá ter som em todo o sistema 5.1. Uma fonte de som, como um jogo ou um filme, deve conter cada um dos canais a reproduzir. Isso é efectuado aquando da gravação ou mistura, mas também pode ser adicionado posteriormente, embora aqui se esteja a efectuar uma adulteração do som original. Alguns sistemas 5.1 permitem que seja reproduzida em todas as colunas uma fonte estéreo. Isto é feito através da comutação de um botão físico (caso exista) ou através do software que normalmente acompanha as placas de som 5.1.

PC que se arrasta...

1) O meu PC é um Pentium 4 1.8 GHz, uma GeForce FX 5600 XT 128 MB, Windows XP, disco de 40 GB e 256 MB. Durante os jogos "arrasta-se". Porquê? E o que mudavam no meu computador?
2) Porque é que o meu PC diz que só tenho 256 MB?

racv90@portugalmail.com

1) Em relação à questão do "arrastar-se", a resposta parece ser a velocidade do processador do seu computador, mas pode prender-se também com uma errada configuração, drivers ou fonte de alimentação exausta. Comece por olhar para a fonte de alimentação do seu computador e verifique se esta é de pelo menos 350 W. Actualize os drivers da placa gráfica e confirme se o DirectX 9 se encontra actualizado (www.microsoft.com/directx). Olhe para a configuração dos seus jogos e veja quais as opções que estão a "puxar" demasiado pela máquina. Muitas destas opções podem ser menos exigentes, sem que isso represente uma grande diferença em termos visuais, aumentando assim a jogabilidade. Quanto a actualizar os componentes do seu PC, apontávamos talvez para o processador e a memória. Veja o PC Recomendado Mega Score, nestas mesmas páginas.

2) Porque, em princípio, esse é o total de memória do sistema, aquela que pode ser adicionada na motherboard. Se a sua dúvida se prende com o facto de possuir também 128 MB na placa gráfica, saiba que essa memória não é considerada como parte integrante da memória física principal e é apenas usada pelo subsistema de vídeo (a sua placa gráfica). Se adicionou mais memória ao seu computador e ele "devia" apresentar outro valor, aconselhamo-lo a consultar o manual da mesma motherboard

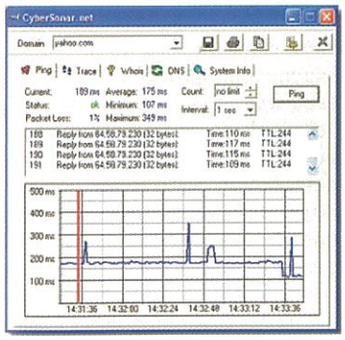
e verificar se o tipo e localização dos DIMMs se encontram correctos.

Pings muito altos

Jogo com alguma frequência na Net o jogo **Unreal Tournament**, versão 436, e nunca tive problemas de *ping* ou qualquer outra coisa parecida. Mas desde há três semanas para cá que não consigo jogá-lo devido a *pings* muito altos (15 mil e mais).

Eduardo Pancho
eduardopancho60@hotmail.com

Uma vez que esse é um caso com o qual nunca se tinha deparado, suspeitamos que o mesmo se deva a problemas na linha ou nos servidores. Não nos diz qual o fornecedor de serviço com o qual se liga à Net, mas no seu como em todos os casos idênticos, aconselhamos os nossos leitores a contactarem o ISP (Internet Service Provider) e a explicarem o que se está a passar. Eles têm forma de saber se existe ruído na

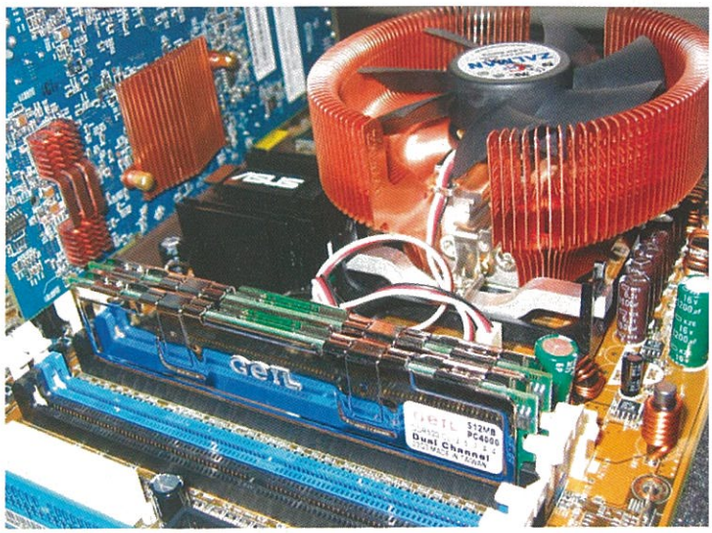


linha ou se a mesma se encontra em manutenção, eliminando dessa forma uma série de variáveis para a origem do problema de velocidade. Caso esteja tudo bem com a sua ligação à Net, verifique se não está a acontecer alguma sobrecarga com o servidor do jogo, normalmente alertado no site oficial ou nos seus fóruns.

PC como novo

Olá, tudo bem? Primeiro que tudo queria dar os parabéns a vossa revista que está espectacular (principalmente as duas últimas edições). Tenho um computador já velhinho: Pentium III 667 MHz, 256 MB RAM, uma ATI 7500 128 MB, um Samtron 75E 17" e um disco de 40 GB. Gostava de saber se mudando o processador para um Pentium 4 2.6 GHz FSB 800, uma motherboard para o Pentium 4 e 256/512 MB DDR, o meu PC ficaria como novo. Gostava também de saber qual é a melhor motherboard qualidade/preço para Pentium 4 e memória DDR, e por último gostava de saber se a diferença de memória (256/512 MB DDR) afectaria muito a velocidade do PC.

Marco Mendes
fotogravura.lda@clix.pt

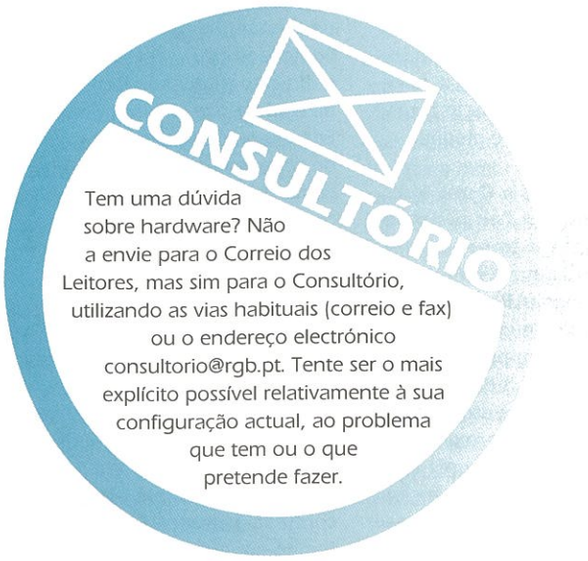


Sim, tem toda a razão. Mudando aqueles componentes que enumera, ficará com um computador como novo. Poder-se-á sempre manter o monitor, disco rígido, talvez a caixa o teclado e o rato. Tudo o resto deverá ser objecto de uma expurga, se pretende um computador mais rápido e actualizado. Componentes passivos, como o monitor, não influenciam no desempenho final da máquina. Em relação à motherboard, se tem preferência por uma marca, dê uma olhadela no site do fabricante e descubra aquela que mais se aproxima das suas exigências. Qualquer fabricante, como MSI, Asus, Epox, Chaintech, etc., contam com excelentes soluções.
A actualização de memória de 256 para 512 MB poderá fazer "aquela" diferença.

PC Recomendado Mega Score

Para responder à cada vez maior quantidade de pedidos, passamos a apresentar as características base para uma máquina subordinada à maior parte dos jogos. Este quadro exemplo, representa o mínimo dos mínimos para a melhor relação preço/desempenho e será actualizado sempre que se justificar.

Monitor: CRT 17"
Caixa ATX: MidTower, 3 baías 5,25" externas
Fonte: 350W, certificada
Supressor ou UPS: 3500 VA
Mobo com suporte para: AGP 8x; SATA; FSB 266 MHz; 5 PCI; 3 GB RAM DDR; LAN
Processador: 2,5 GHz; FSB 266 MHz; cache L1 128K e L2 256K
RAM: 512 MB DDR, 400 MHz
Disco: 60 GB serial ATA
Unidade CD/DVD: Combo leitor de DVD e gravador CD-R/W
Placa gráfica: AGP8x, 128 MB, DirectX 9
Placa de som: 5.1 ou prescindível se tiver 5.1 na Motherboard
Colunas: 5.1
Modem: Banda larga (Cabo ou ADSL)



LINKS ÚTEIS

Spyware - base dados
www.spychecker.com

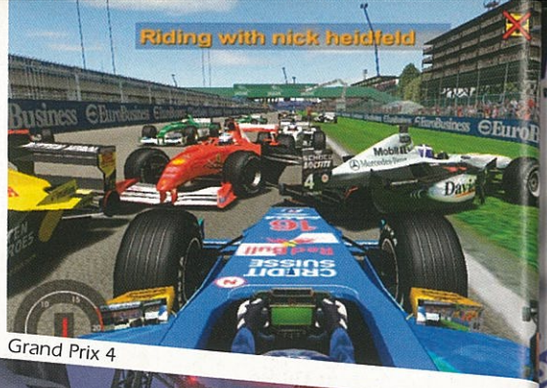
Drivers para modems
www.modem-drivers.com

Actualização Windows
www.windowsupdate.com

Anti spyware/adware
www.lavasoft.de

Demo DirectX 9
http://mirror.ati.com/vortal/r300/dx9demo/main.html

Unreal Tournament 2004

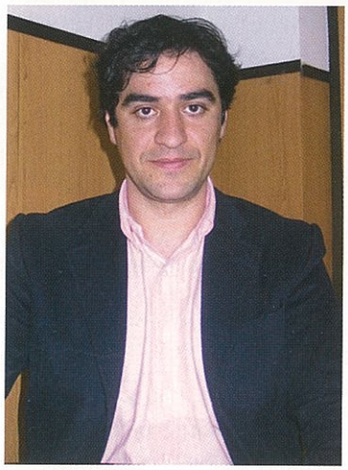


Grand Prix 4

Unreal Tournament 2004

Entrevista a António

O PODER DA PALAVRA


António Ramos

Na edição passada a Mega Score publicou a primeira parte da entrevista com o director comercial da Atari Portugal, António Ramos, que incidiu sobretudo sobre o mercado de distribuição e edição de videojogos em Portugal. Nesta segunda e última parte, é o estatuto da imprensa especializada em videojogos que está sob a mira do polémico executivo. Mais uma vez, a sua versão da história promete fazer correr tinta. Para ler e meditar.

Mega Score (MS): Qual é a importância e a função que defende para a imprensa especializada em Portugal?

António Ramos (AR): Eu acho estranho como é que há um canal aberto que tem um programa de música e um canal codificado com um programa quase diário de filmes, e a única aproximação que tivemos a jogos foi uma coisa chamada O Templo dos Jogos que era qualquer coisa de... E agora vi que há no canal 2 um minidiário que fala de um ou dois jogos, um dia por semana. Acho ridículo, acho que está toda a comunicação social distraída. É estranho como é que não se fala mais de videojogos na televisão, mas de uma forma mais construtiva, que dê a entender o que é este negócio. Se alguém perguntar a qualquer pessoa em Portugal quem é o Spielberg toda a gente sabe e bate palmas, mas se perguntar quem é o Martin Edmonson [N.R. – presidente e director criativo da Reflections] dizem que não. E o Martin Edmonson é um tipo que de certeza factura tanto como o Spielberg, que no meio onde se move é tão bom como o Spielberg. E em Portugal ninguém sabe! E na Espanha é o mesmo (...).
Estamos a falar de um negócio que toca muita gente. Eu sei que é diferente, que a maior parte dos portugueses e das pessoas do sul da Europa passa muito tempo na rua e prefere a praia, mas a verdade é que este mercado continua a crescer. Eu sou do tempo em que um bom ano era para facturar 100 mil contos e agora não há empresa nenhuma que se satisfaça com menos de um milhão de contos. Só passaram 12 anos, é um crescimento exponencial! É com muita estranheza que vejo o maior veículo de divulgação para o público em geral passar ao lado deste fenómeno. E depois vêm-me dizer que a indústria não investe, que não faz publicidade: é mentira! Um dos nossos concorrentes pôs três produtos diferentes em horário nobre, na televisão. Será que as pessoas que estão nas grelhas de televisão acham que aquilo é batatas fritas? Estão distraídas? Não percebem o negócio? Nunca houve ninguém que lhes explicasse? É preciso fazer uma reciclagem muito grande às pessoas que estão nesses meios de comunicação e pôr lá outro tipo de gente (...). Isto está muito mais nas mãos das pessoas que gerem do que nas das editoras de videojogos, que têm feito um papel muito bom. Pelo que sei, não houve nenhuma editora que tenha abandonado uma revista...

MS: Há a Concentra...

AR: Bom, há alturas em que ficam insatisfeitas com a opinião das revistas, mas eu acho que são

Ramos – parte 2

arrufos de namorados que acontecem esporadicamente, porque as revistas são o único veículo que temos. Se acabarem com ele, as pessoas não sabem que existimos! Por isso é que eu digo: vocês têm um poder que se calhar nem vocês próprios sabem que têm! Às vezes, podem estar mal dispostos, dão uma má classificação e mataram o produto. Mataram! Vocês são o único veículo, não há termo de comparação. É preciso abrir mais a mente das pessoas que escrevem. Não é preciso cair no ridículo de que tudo o que dizem as editoras é para falar. Mas é preciso perceber. É preciso criar apetência no cliente final para quando for comprar perceber que é caro, mas vale a pena.

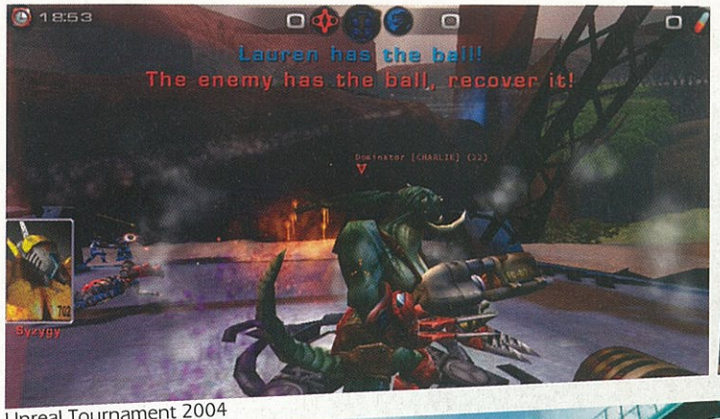
MS: Se calhar, o problema é que os jogadores consumidores de revistas têm tão pouco dinheiro para gastar nos jogos que querem que as revistas só lhes digam um ou dois jogos que são bons, por mês.

AR: Claro... Mas então precisamos do *feedback* por parte das revistas sobre o que é que devemos fazer. Porque não somos autistas, não estamos só no nosso mundo, temos as mentes abertas e gostamos de ouvir toda a gente. É preciso não separarmos a indústria dos videojogos de quem escreve sobre essa indústria, ou seja, não somos inimigos. Vamos imaginar a perspectiva do tipo que faz um jogo: eu, depois de acabar a minha obra-prima, não admito que ninguém diga que não presta! É esse trabalho que a vossa parte deve perceber. Eu acho que nenhuma editora ficaria aborrecida se alguém dissesse "atenção, este produto com este preço não está correcto".

MS: Como é que qualificaria a imprensa especializada em Portugal: boa, sofrível, má?

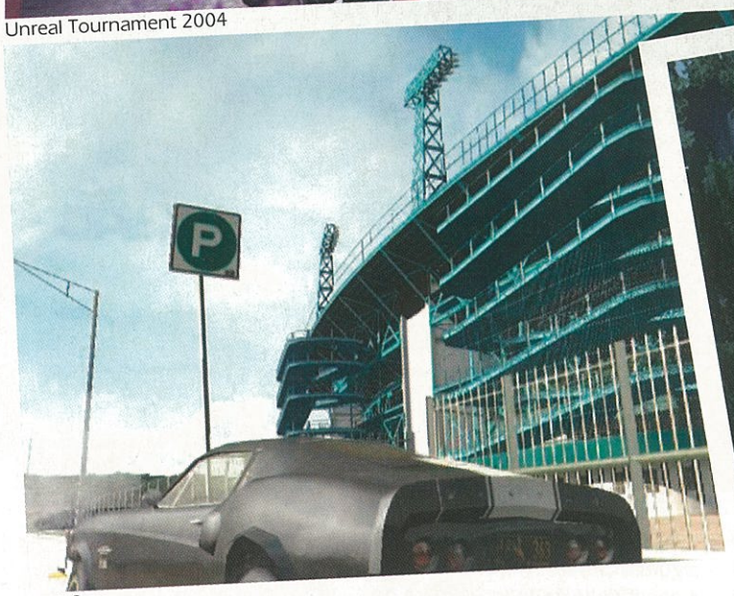
AR: Eu acho que a imprensa em Portugal é muito cuidada a nível de imagem – por exemplo, em Espanha, são incrivelmente descuidados a esse nível – e que o critério pessoal prevalece demasiado (o que também é interessante em algumas situações). Penso que a quantidade de jogos que as pessoas que analisam têm na cabeça como interessantes é muito pequena. Li numa revista a escolha dos melhores jogos do ano em que cada um escolhia os dez jogos que gostava mais, por ordem, e aquilo tudo junto dava 12 jogos diferentes. A mim, parece-me pouco, são horizontes curtos. Não podem ser tão exigentes. Ou então a noção que têm do que é um produto de qualidade é muito pequena. Acho que tem de haver uma abertura maior ao que é o universo dos videojogos, para garantir que o cliente final também a possa ter. Porque vocês são os olhos do cliente final. São vocês que vêem os jogos primeiro que todos. Eu acho que estes são os crimes que vos aponto. À parte disso, o maior defeito que aponto a todas as revistas em geral é falarem muito do produto e pouco da indústria. Posso aceitar que não tenham tempo para falar de tudo, ou jornalistas suficientes para fazer investigação. Se calhar, isto é um trabalho mais para televisão ou rádio, mas vocês são os únicos, portanto, a quem é que podemos apontar o dedo? É importante perceber como está a indústria, quais são as minhas dúvidas, quais são as dúvidas da Electronic Arts, da Ecofilmes... Nós queremos vender mais, e queremos fazer crescer este mercado, e se nós formos buscar mais gente, vocês vão buscar mais gente.

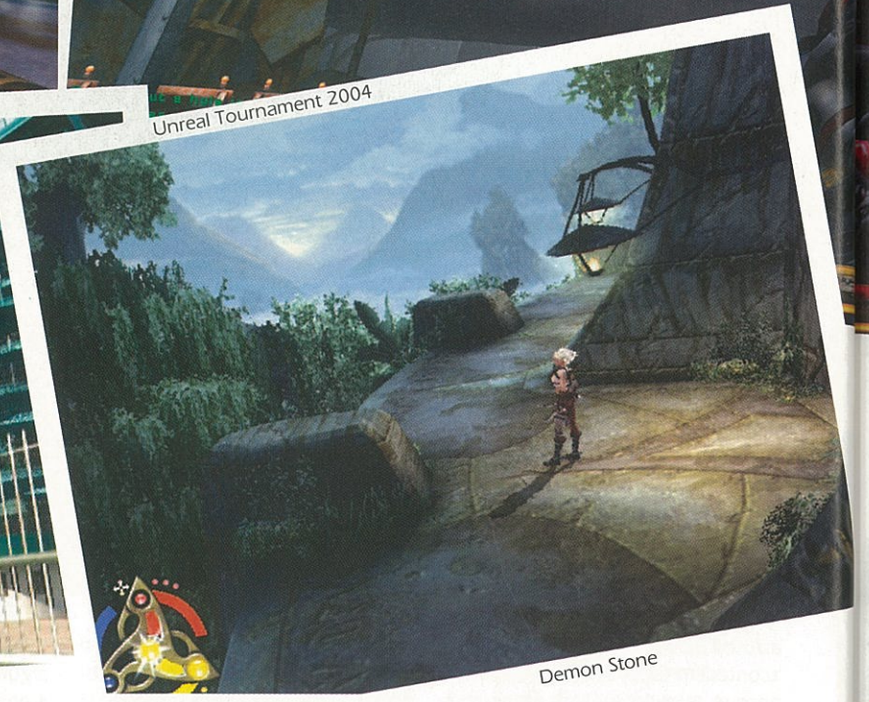
MS: Pegando na questão da Concentra, que é uma editora que deixou de fornecer produto com base numa opinião que saiu numa revista, neste caso, a Mega Score: num mercado como este, com tendência para se fechar ao exterior e com *players* estabelecidos no mercado há bastante tempo, até que ponto é que a imprensa terá espaço para crescer e fazer uma análise mais completa – tendo em conta que qualquer crítica é sempre assumida como pessoal e não como uma

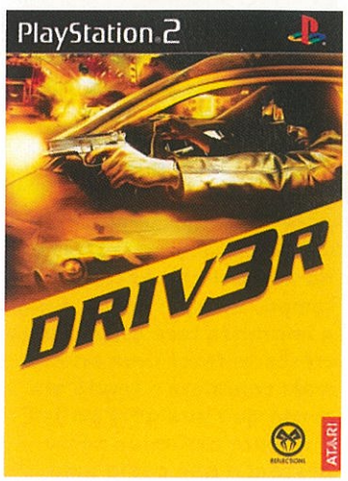


Unreal Tournament 2004

Unreal Tournament 2004


Driv3r


Demon Stone



crítica a determinado produto ou lançamento? Como referiu, a distribuição corre o risco de estar concentrada em poucas empresas com demasiado poder, que podem negar cerca de 30 por cento de mercado, não só a um retalhista, como a uma revista [N.R.: ver primeira parte da entrevista]...

AR: É uma forma de estar errada. Eu já tive notas ferozes a alguns produtos da Atari e, por mim, jamais diria a alguém para não enviar mais jogos. Jamais faria uma coisa dessas. Agora, não posso falar pelos outros. Se o fazem, não devem. Eu tenho um exemplo de um produto meu com um jornalista em Portugal que foi o único a dizer mal. Foi o **Grand Prix 4** [N.R. – ver análise de José Antunes na edição 83 da Mega Score]. O director da revista [N.R. – Paulo Oliveira, director de publicações da RGB] telefonou-me e perguntou porque é que não fazíamos publicidade na revista. Por acaso, não fazíamos porque não tínhamos jogos na altura,
mas aproveitei para falar com ele para perceber porque tinha sido o José Antunes tão feroz na crítica. Não por dizer mal – eu aceito quando dizem bem ou mal de um produto, é uma opinião pessoal –, mas por ser tão feroz. Parecia que estava a querer fazer mais do que jornalismo. Às vezes, é mais o tom, não é tanto o dizer mal, porque há de facto produtos maus.
Vou dar agora o exemplo do **Driv3r**: as pessoas não imaginam o amor que impomos às coisas, para que tudo corra bem. Nós temos um, dois produtos bons por ano. E, às vezes, a crítica feita é de tal maneira feroz que nos destroça emocionalmente, porque tentamos de facto fazer coisas grandes. Eu quero ver o Martin Edmonson em Portugal, eu choraria a rir se o fosse buscar ao aeroporto, porque é importante para nós. Mas às vezes a crítica é tão feroz e tão pouco construtiva que pensamos: será que vale a pena chatear-me com isto? Não vale a pena preparar tudo isto para aquela malta ir lá e dizer que é uma porcaria. Eu falo por mim: como temos pouca coisa com muita qualidade por ano, temos um carinho muito especial pelos jogos. E dessa vez do Grand Prix 4 foi duro. Mas eu acho que nada justifica tirar-vos a informação. É criar uma animosidade que não tem razão de existir.

MS: Mais do que isso, é tirar a informação ao comprador, aos jogadores.

AR: Exactamente, é tirar a informação ao potencial comprador, porque não existe mais ninguém. Portanto, o que aconselho não é moderação, porque acho que há necessidade de ser duro quando se tem de ser duro. Agora, há diversos tipos de

Sid Meier's Pirates!

Transformers

Demon Stone

dureza: a dureza do pai, a dureza da mãe, do professor. Nós passamos a vida inteira a passar por várias durezas e eu acho que vocês devem ter um papel educativo, não destrutivo. Por isso é que digo que as revistas têm um poder imenso. É preciso ter uma dureza educativa, dizer à pessoa que aquele é um produto mau para comprar àquele preço, que as pessoas estão a ir por um caminho errado. Se a pessoa da Concentra não gostou do que leu, não acho que tenha reagido por achar que vocês fizeram um mau trabalho, acho que foi por frustração, porque estava a preparar uma coisa grande para aquele produto e depois acabou por não se conseguir fazer. Acho que é mais a frustração que nós temos: tínhamos este lançamento encaminhado e veio aquele tipo, que não faz ideia dos sacrifícios que eu tive de fazer – seis viagens, oito apresentações – e agora estraga isto tudo à primeira... Não pode ser. Obviamente que isto não é a Cruz Vermelha, é um negócio e sempre que vocês lixam uma coisa, lixam o negócio. Tem de haver uma entreajuda muito grande, porque nós não vivemos uns sem os outros. E eu acho que conseguimos de certeza concertar alguma coisa boa para chegar melhor ao cliente final (...).

MS: Por que não há mais informação sobre o mercado de videojogos português em publicações especializadas como, por exemplo, a Meios & Publicidade, a Briefing, o Jornal de Negócios, por aí fora? Se calhar são as publicações privilegiadas para falarem dos videojogos em Portugal enquanto negócio.

AR: São, sem dúvida que são...

MS: Não querem falar, ou as empresas portuguesas ligadas ao sector é que não as aproveitam?

AR: O problema é que a nossa indústria não é vista como séria.

MS: Mas já houve algum esforço de sensibilização dessa imprensa?

AR: Lógico que já houve, mas não interessa! Eu sinceramente acho que a comunicação social dita "normal" – a televisão, as rádios – continua a olhar para nós todos como uns tipos que gostam muito de jogos. Há muita falta de informação. Nós tentamos e as pessoas não ligam. É muito mais fácil vender a Marisa Cruz, porque é isso que o povo quer. A Atari e a Electronic Arts, que estão em Portugal, estão cotadas na bolsa, no NASDAQ...

MS: ... E a Electronic Arts está na lista da Fortune das 500 melhores empresas para se trabalhar: isso não deveria ser motivo suficiente para as pessoas se interessarem pela sua presença em Portugal?

AR: Portugal sofre do "mais do mesmo". Eu vejo os telejornais e são todos iguais. Ou são os ministros chateados, ou a ponte que cai. O ano passado Portugal teve problemas e o nosso negócio cresceu. Cresceu pouco em relação à Europa, mas cresceu! Todos os empresários falam mal da vida, do desemprego, e na nossa área estamos a empregar pessoas. São poucas, porque precisamos de pouca gente, mas o negócio cresceu. E acho que falo por todos se disser que, se 2004 correr como 2003, toda a gente vai ficar contente. Mas não vai ser como 2003, vai crescer, porque as indicações que existem no resto do mundo dizem que vai continuar a crescer. Somos um dos países da Europa com maior penetração de PlayStation 2 em casa, o que quer dizer que o negócio existe. Vocês perguntam: será que as pessoas não sabem que existe? Está à frente de toda a gente, porque toda a gente esbarra com o negócio todos os dias. É um negócio de nicho? Não, toda a gente tem!

MS: Quando falamos de visibilidade é num certo tipo de imprensa que pode dar aos videojogos um perfil mais "sério", ou mais cool, ou mais "legitimável"...

AR: Nós tentamos aparecer, passamos a informação a essa falange de jornais em Portugal. O problema é que em Portugal não se fala, por teimosia.

MS: Acaba por ser uma questão de mentalidade, não apenas da comunicação social, mas do próprio mercado?

AR: Claro, e não vamos ser cínicos: às tantas, desiste-se. Envia-se informação, uma, duas, três vezes, e se não querem, não querem. Acho que há falta de vontade, mas eu acho que os velhos do Restelo têm desaparecido e é saudável chegar gente com outra vontade e outra apetência.

Entrevista conduzida por Jorge Vieira e Nelson Calvinho

The Lord Of The Rings: The Battle For Middle Earth

Sistema: **PC**
Editora: **Electronic Arts**

SITES RELACIONADOS
www.eagames.com/pccd/lotr_bfme/home.jsp

Ena tantos!

Após o sucesso da trilogia cinematográfica The Lord Of The Rings, de Peter Jackson, as pessoas passaram a ter uma outra referência, visual da obra de J.R.R. Tolkien. Uma vez que o cinema e os videojogos são indústrias que se namoram, abriram-se portas a uma série de jogos, uns com base no livro, outros com base nos filmes. A Electronic Arts, detentora da licença para software lúdico sobre o filme, fez-nos chegar dois jogos de acção – **The Two Towers** (que também incluía elementos do primeiro filme, The Fellowship Of The Ring) e **Return Of The King**. Contudo, é evidente que a franchise não tem apenas potencial no ramo da acção, e é aqui que entra The Battle For Middle Earth (BFME), um jogo de estratégia em tempo real que está a ser desenvolvido pela EA Pacific (Ex Westwood), a mesma equipa de **Command & Conquer Generals**.

BFME reúne num só jogo todas as batalhas presentes ou mencionadas na trilogia. A ideia é transmitir toda a essência épica do filme dando ao jogador a possibilidade de comandar largas centenas de unidades em batalhas decisivas como as de Helm's Deep, Isengard e Minas Tirith (Pelennor Fields) – algo que o recente **The War For The Ring**, da Liquid Entertainment, tentou fazer, mas com unidades a menos para que pudesse ser considerado épico. Tal como neste jogo, BFME permite abordar os acontecimentos na perspectiva da Irmandade do Anel, ou comandando as tropas do malévolo Sauron. A equipa aponta para 25 missões espalhadas por quatro facções distintas: Rohan, Gondor, Isengard e Mordor. Na prática, isto implica que o jogador terá a hipótese de controlar um luxuoso rebanho de Uruk-hai, trolls, cavaleiros de Rohan, elfos, Nazgûl, Ents e os imponentes Olifantes. Personagens como Saruman, os membros da Irmandade do Anel ou o Rei dos Espectros desempenham um papel decisivo nas batalhas, e contam com várias habilidades evolutivas. Estas podem ser individuais, podem afectar as tropas, ou podem ainda ser magias, como a soberba onda de choque que Gandalf é capaz de provocar.

Um pormenor interessante é a influência da luminosidade e condições atmosféricas na moral das tropas, algo que heróis mais poderosos conseguem manipular, favorecendo os seus aliados.

A par disto, e tal como nos livros, aspectos como a luz e o sopro do vento nas ervas e árvores terão um papel fundamental para enfatizar o drama ou esperança de alguns momentos-chaves.

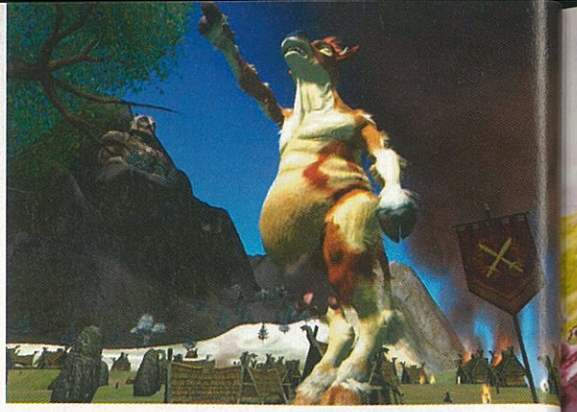
Ainda no que se refere a unidades (desta vez não orgânicas), outro dos focos do jogo é a maquinaria de cerco. Catapultas, torres de assalto e aríetes são alguns dos engenhos que irão reforçar a componente táctica – tudo gira em torno do comando das tropas e, claro, em torno da história, devidamente acompanhada por sequências narrativas construídas sobre o motor de jogo e imagens do filme.

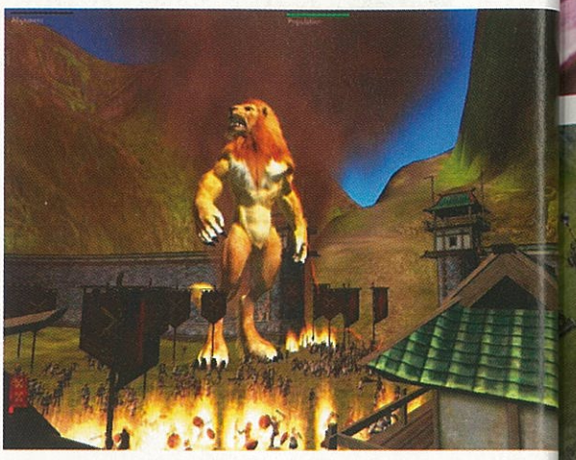
Esta premissa táctica obrigou a EA Pacific a incluir, pela primeira vez nos seus jogos, formações militares, cujo método de controlo promete simplicidade. Sabendo que o jogador não pode dar muita atenção a cada uma das centenas de unidades, foram criados enormes grupos que são, assumidamente, carne para canhão (por exemplo, os orcs), com o intuito de dar cobertura a um número mais limitado de unidades importantes que, essas sim, requerem bastante atenção do jogador.

A construção de bases foi outro aspecto que teve de ser repensado para BFME. Aquele que era um dos pilares dos jogos da equipa que, com **Dune 2**, inventou o modelo clássico dos jogos de estratégia em tempo real passa agora para um plano secundário.
Se, ocasionalmente, até faz sentido que haja uma base (por exemplo, para juntar os grandes exércitos de Sauron e Saruman), na maioria dos conflitos, tal mecânica é descabida. Então, o jogador terá alguns mapas com bases, outros onde ocasionalmente chegam reforços, mas a norma serão mapas onde tudo o que há são os recursos "humanos" iniciais.
BFME corre sobre uma versão bastante alterada do motor de Command & Conquer. Esta nova versão suporta as já referidas centenas de unidades, bem como um grande rol de animações.
De facto, um dos maiores desafios que a equipa enfrentou foi a nível de animação, porque animar máquinas não é bem a mesma coisa que animar algo orgânico, principalmente quando se fala de centenas de unidades a terem que reagir independentemente a flechas, machadadas e afins. Com o socorro da matemática, a equipa lá conseguiu fazer com que este processo não consumisse demasiados recursos.
A grande incógnita continua a ser a vertente para múltiplos jogadores que, por enquanto, permanece em segredo de estúdio, mas com promessas de algo bastante diferente. Em todo o caso, Battle For Middle Earth está a ganhar contornos interessantes e uma beleza digna do imaginário de Tolkien.
É algo que se pode confirmar pelo vídeo do jogo que incluímos nos CDs da edição passada da Mega Score.

Frederico Teixeira

PREVISÃO
Outono 2004





Black & White 2

Ó DEUS, PORQUE ME BATES?

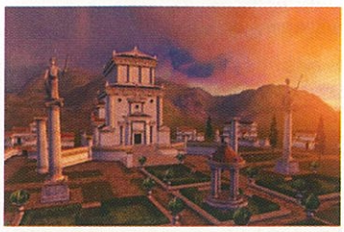
Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Editora: **Electronic Arts**

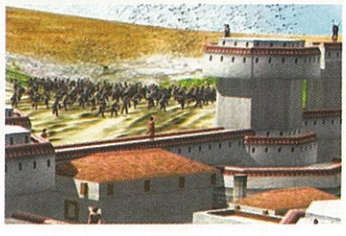
SITES RELACIONADOS
www.lionhead.com/index2.html
www.ea.com
www2.bwgame.com

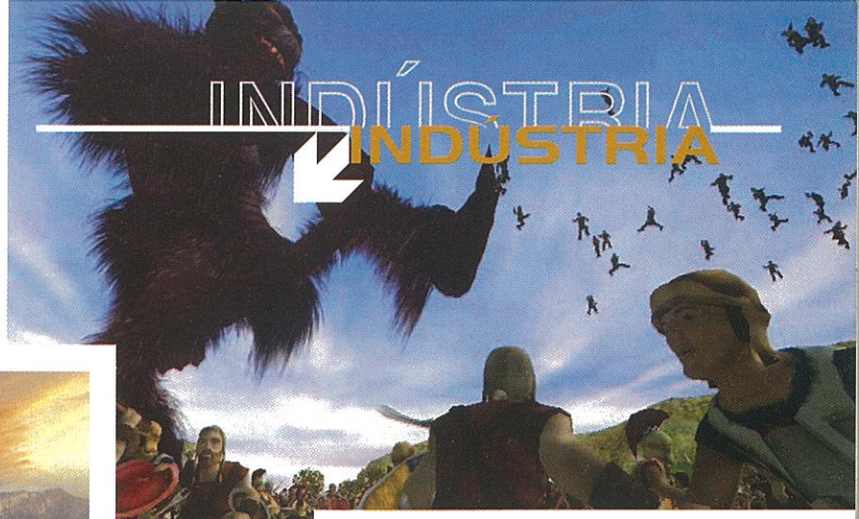
Fazendo jus ao dicotómico nome, o lançamento de **Black & White** (B&W) em 2001 dividiu opiniões – para uns o jogo era entediante enquanto para outros era fabuloso. Independentemente da posição com que nos identifiquemos, há alturas em que é necessário reconhecer um jogo não só pelo seu valor de entretenimento, mas pela importância ou influência que pode ter na indústria. Sobre este prisma, o jogo saído da mente de Peter Molyneux, director executivo da Lionhead e criador dos jogos onde assumimos o papel de deus (os *god games*), foi brilhante: a interface era ousada; o jogo era de uma perversidade moral engenhosa; e, mais importante, uma inovadora inteligência artificial levou perto de dois milhões de pessoas a brincar com uma criatura virtual capaz de aprender, improvisar e agir em função de emoções.

Como disse Peter Molyneux, em Novembro de 2002 no evento X02: "A liberdade é maçadora. As pessoas não querem jogos onde não saibam o que fazer, querem objectivos e recompensas". É esta a lição tirada de Black & White que será posta em prática nos futuros lançamentos da produtora. Black & White 2 perfila-se assim como um *god game* mais objectivo, mais condicionado em função da guerra e dos elementos característicos da estratégia em tempo real.

Parte do dilema moral de B&W prende-se com as decisões que o jogador – um deus – toma. As ferramentas divinas, também conhecidas por milagres, estão ao seu dispor para criar a mais próspera e justa sociedade, ou um império movido a medo, guerra e destruição. Cabe ao jogador decidir o caminho a tomar – embora seja fácil prever, pela experiência do jogo original, que a maior parte das pessoas ceda às tentações mal. Contudo, por muito poderoso que o milagre seja – e Black & White 2 conta com alguns bem mais convincentes e até sádicos –, o grande instrumento de evangelização é uma criatura que o jogador adopta desde pequena. Bem treinada, conseguirá converter todos os hereges por esse mundo fora. No fundo, é disso que o jogo se trata: competir com outros deuses para conseguir conquistar o maior número de seguidores e, quem sabe, unir o mundo sob uma só crença monoteísta. Melhorias óbvias, como uma inteligência artificial ainda mais avançada e maior variedade de





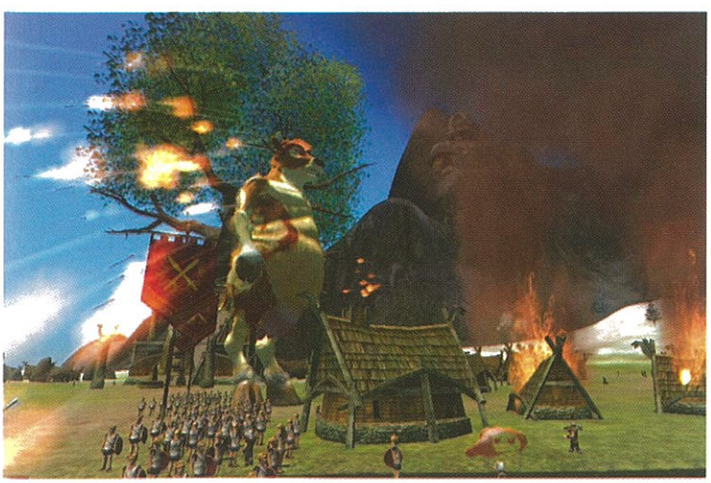


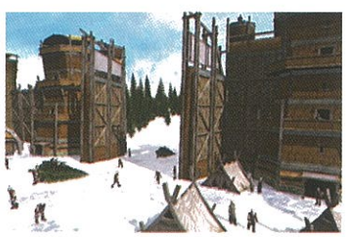
animações e criaturas, já seriam de esperar numa segunda edição do jogo. Mas a Lionhead não quer ficar pelo que é normal. As duas apostas principais de B&W 2 são feitas na expressividade do nosso "bebé" e na sua capacidade de ser um grande general. No que respeita ao primeiro aspecto, a evolução tecnológica dá um simpático empurrão – a introdução dos *pixel* e *vertex shaders* (versão 2.0) com o DirectX 9 permite ao produtores criar admiráveis superfícies orgânicas e peludas, ideais para este jogo. Contudo isto não explica porque o jogador ficará comovido com o sofrimento da sua criatura, por exemplo uma vaca, enquanto o gorila do deus adversário lhe salta brutalmente em cima das tetas. Apesar de parecer cómico, o espectáculo é dantesco e capaz de comover o mais maquiavélico dos deuses (salvo estranhas excepções). Black & White 2 faz mais uso dos convencionais elementos de estratégia em tempo real. A criatura continua a ser o mais poderoso "utensílio" do jogador mas, comparativamente com o jogo original, os humanos ganharam importância. Arqueiros, espadachins, armas de cerco, sólidas muralhas e torres de defesa estão mais presentes e em números que prometem tornar os conflitos épicos. O jogador tem um comando mais táctico destas tropas que permite, de forma pouco convencional, elaborar formações. Contudo, o mais apelativo é conseguir ensinar a criatura a estipular formações, elaborar tácticas de ataque e até reajustar os planos consoante a necessidade, e lembrando-se que ela própria pode ser a mais poderosa arma de cerco – daí a ilustração de uma criatura a destruir uma muralha que está nestas páginas. É obvio que o jogador é livre de intervir a meio da batalha – afinal, é deus, mas não deixa de ser interessante especular sobre o que tão elaborada inteligência poderá fazer, que planos traçará e até que ponto o discípulo não irá superar o seu mestre.

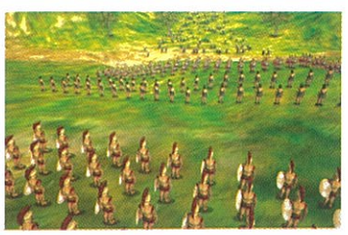
Ainda no que respeita à estratégia em tempo real, o jogador terá a possibilidade de pesquisar tecnologias, que podem ir de uma nova unidade militar a um novo utensílio para usar na criatura (por exemplo um chicote...). Cabe também ao jogador a projecção de edifícios.

É fácil perceber porque B&W 2 é um jogo mais objectivo, mas nesta fase ainda persiste uma dúvida: no jogo original o ensinamento da criatura era uma actividade que consumia demasiado tempo ao jogador. Tal como um bebé era necessário estar sempre de olho nela, caso contrário o jogador podia dar de caras com a sua cidade feita num caco. Para este novo apelo militar de B&W 2 funcionar, esperemos que a criatura seja mais autónoma e comportada, ou que o método de controlo mude radicalmente, caso contrário para o jogador será complicado acompanhar tudo ao mesmo tempo – sim, porque mesmo no papel de deus, não deixamos de ser um humano que está sentado à frente do monitor, sem os dons divinos da omnisciência, omnipresença e omnipotência.

Frederico Teixeira







PREVISÃO

N.D.

O Euro 2004 está a chegar...

à PlayStation 2!

A Mega Score e a Electronic Arts Portugal têm para oferecer 25 versões promocionais de UEFA Euro 2004 (versão PlayStation 2), o jogo oficial que vai permitir estar dentro dos estádios... cá fora!

Para ganhar uma destas versões promocionais de UEFA Euro 2004 (inclui apenas as selecções de Portugal, Inglaterra e França e o modo Play Now), deve enviar um email com a resposta à seguinte questão:

Quais são as equipas que vão disputar o Grupo A, com Portugal?

As respostas* devem ser enviadas até ao dia 1 de Junho para o seguinte e-mail: megascore@rgb.pt

*As respostas devem incluir o nome, bilhete de identidade, telefone de contacto e email, de forma a que os vencedores possam receber o prémio. Se não incluir todos os dados pedidos, a participação não será considerada para o passatempo.

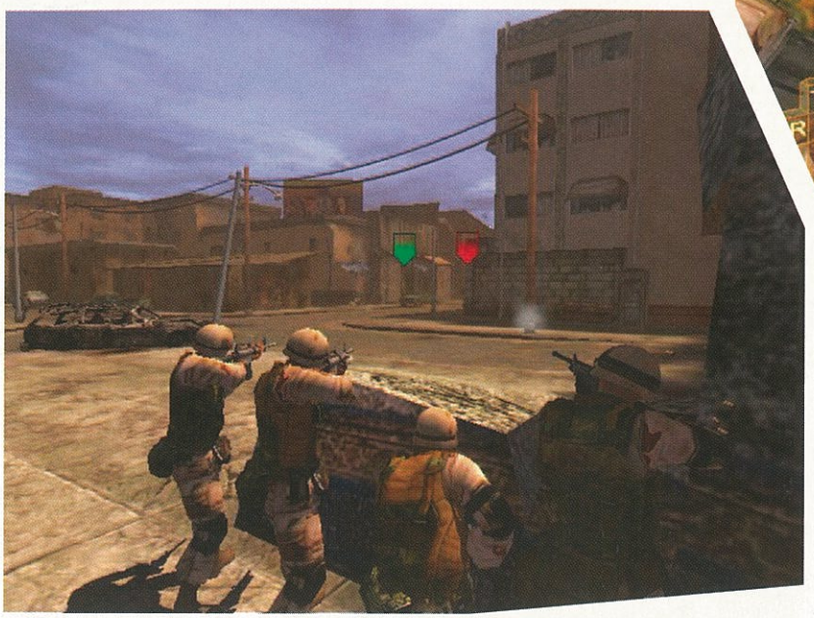
Pandemic

Guerra para civil

"Não se preocupem, o pior que vos pode acontecer é partir uma perna ou um braço". Esta foi a memorável frase do discurso que marcou o início de um longo dia de treino dos jornalistas com as forças especiais britânicas SAS, em Basingstoke, nos ndres. Um ou num eatro de espingardas dor, granadas lhadoras e guiram, caos, a réstia o necessária refém de um istas reditem que ssada com as n-nos todas ue incute tende r um espírito do isto a o evento de ão de **Full Warrior** à organizado tora pela Q. , num no meio de vidosos ineses no dres, a entava mais ua autoria, distribuídos

m Grand tar, colectivas, **r Wars ds** mostrava com 16 s em rede. este último smo a que torm presentes ao ponto o seu blaster nando da licamente, ontrolar ...

Frederico Teixeira, em Londres e Basingstoke



Full Spectrum Warrior

Sistema: **PC/Xbox**
Editora: **THQ**

SITES RELACIONADOS
www.pandemicstudios.com
www.thq.com
www.fullspectrumwarrior.com

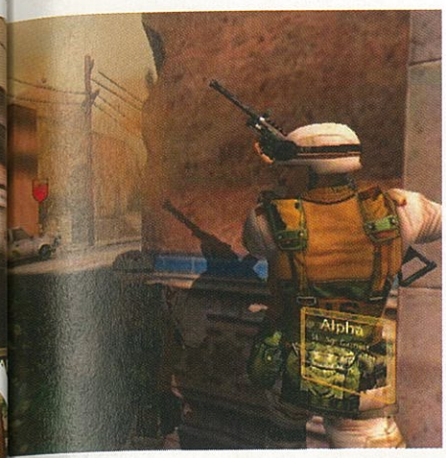
Movimento anti-herói

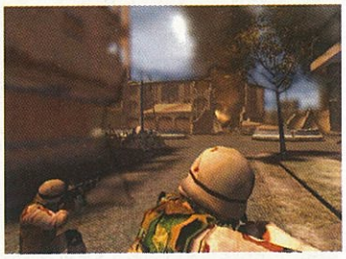
Na guerra, não existem Rambos. As investidas incautas são feitas em filmes, por actores, porque a realidade é que "um homem sem treino com uma Kalashnikov em automático pode arrasar com um esquadrão inteiro, sem que os membros deste tenham sequer tempo para reagir", principalmente quando se fala de confrontos urbanos, argumentou um dos programadores da Pandemic presentes na apresentação de Full Spectrum Warrior (FSW), em Basingstoke, nos arredores de Londres.

Esta tese tem sido usada por vários membros da produtora com o propósito de sensibilizar uma audiência há muito habituada a poções de cura e vagas incessantes de inimigos.

A premissa é simples: o jogador coordena tacticamente dois esquadrões de infantaria ligeira em missões urbanas, numa abordagem realista. Afinal, FSW é a versão mais polida e intuitiva de uma simulação que a Pandemic desenvolveu como ferramenta de treino para líderes de esquadrão do exército dos Estados Unidos. Com um cliente deste calibre, e com o propósito que o software tem, foram necessárias centenas de horas a falar e treinar com especialistas para apreender a doutrina militar norte-americana, e milhares de horas para que isso se reflectisse na inteligência artificial do simulador. O resultado foi esta versão alfa de FSW, uma das aplicações mais "inteligentes" que já vimos.

Cada um dos quatro soldados dos dois esquadrões, Alpha e Bravo, tem dois tipos de inteligência artificial que se interligam: a individual, que inclui o instinto de sobrevivência, a capacidade de análise do ambiente e a reacção aos acontecimentos; e a inteligência colectiva, que adapta as reacções de cada soldado às necessidades do esquadrão, segundo a táctica e doutrina militar. Assim, os soldados têm algum grau de autonomia, encarregando-se automaticamente de manter todos os ângulos cobertos, ripostar sobre fontes de perigo directo (e nem sempre um homem com uma arma na mão é uma fonte de perigo directo) ou, na ausência de protecção, atirarem-se para o chão quando um inimigo dispara. Este tipo de inteligência já seria bem acima da média para um jogo normal, mas em FSW é o básico. O que é verdadeiramente impressionante é, dando apenas dois exemplos, a capacidade das tropas se saberem posicionar correctamente em cada parede, cada esquina, cada carro, enfim, em todo e qualquer espaço;





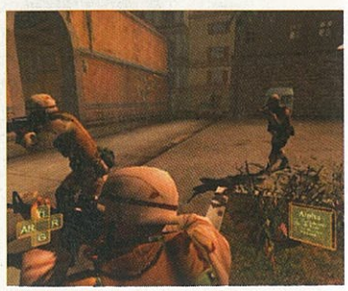
ou o processo autónomo de reorganização das tropas quando um membro fica incapacitado – se o atirador equipado com uma metralhadora pesada ("gunner") é baleado, outros dois membros (que não o líder) automaticamente apanham a arma (já que é a mais importante no arsenal disponível), e transportam o corpo do ferido. Esta minúcia estende-se a inúmeras outras situações de jogo, contribuindo para formar aquele que, provavelmente, será o mais credível simulador militar do mercado.

Contudo, FSW não se resume a uma inteligência artificial fora de série. O motor de jogo e o design dos níveis são fundamentais para fazer deste Médio Oriente um dos mais autênticos dos videojogos. Apesar de só termos visualizado um nível, a arquitectura, as animações e o grau de detalhe presente em cada elemento do jogo, fazem desta uma das maiores apostas gráficas da Xbox.

No meio de tudo isto, compete ao jogador decidir para onde as tropas se movimentam e que tipo de abordagem fazem a cada situação. De uma forma simplista, as nossas tropas só reagem, não agem. Como tal, para eliminar um único inimigo (e, neste jogo, um só inimigo em posição privilegiada pode ser o maior dos quebra-cabeças), o jogador tem de decidir o que fazer: usar fogo de supressão enquanto o outro esquadrão ataca pelo flanco; usar o granadeiro, para obrigar o alvo a sair da protecção; destruir a protecção; atirar uma granada de fumo para quebrar o horizonte visual de um atirador-furtivo? Enfim, são centenas as deliberações que o jogador pode fazer, sendo que a linearidade é um termo que não cabe no dicionário deste jogo.

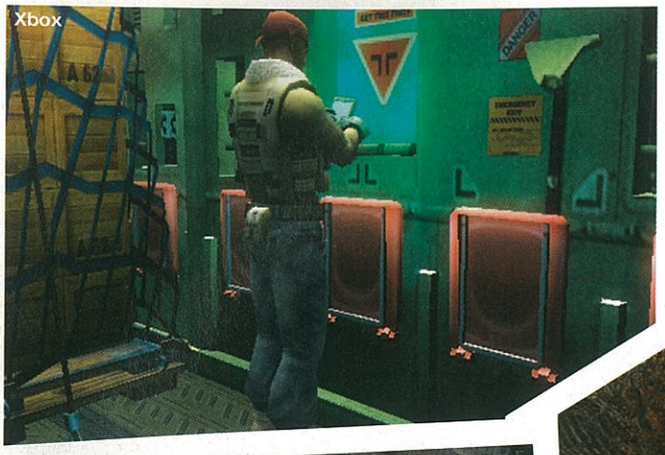
A interface de FSW é minimalista. Barras de vida e indicadores são inexistentes – e seriam ambíguos num jogo onde um único tiro pode matar ou incapacitar alguém. As ordens são dadas através de um cursor que se contextualiza com o espaço (o cursor assume uma formação "x" numa esquina ou uma formação "y" num automóvel) e dadas verbalmente pelo líder. Em algumas situações, o jogador pode passar para a perspectiva na primeira pessoa, para, por exemplo, ordenar a um soldado para ter atenção particular a uma área ou redireccionar o fogo.

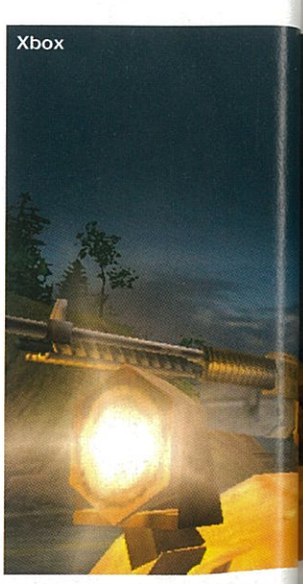
Irónico é que, apesar de todo este realismo, o jogador não precisa de ser um perito em tácticas militares para conseguir progredir, visto que a inteligência artificial tem esse conhecimento e o adapta às decisões do jogador. Por outro lado, os jogadores com experiência militar irão deleitar-se com as manobras do computador. Apesar do contexto aparentemente hardcore, o jogo adequa-se a Gregos e Troianos.

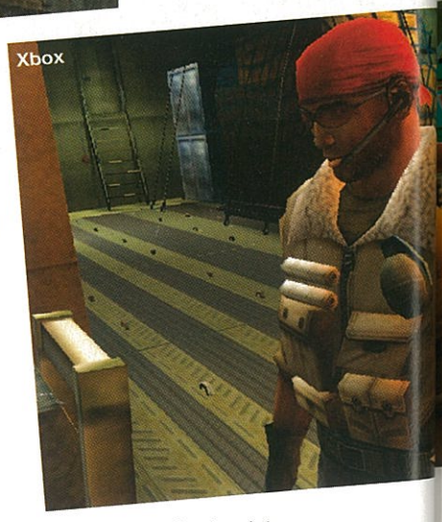


PREVISÃO

Junho 2004







Mercenaries

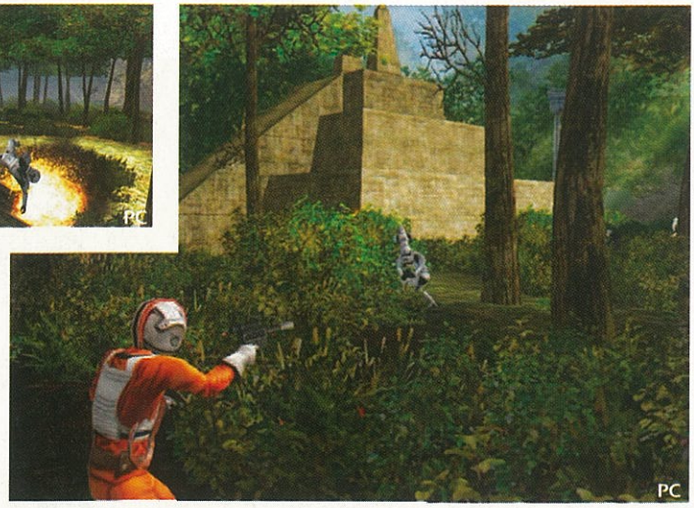
SUBVERSÃO E UM PAR DE GRANADAS

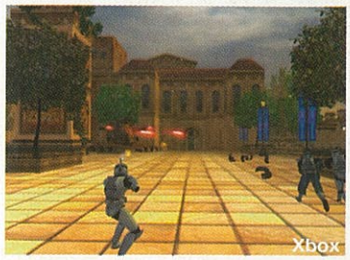
Sistema: **PS2/Xbox**
Editora: **Activision**
Previsão: **Outono 2004**

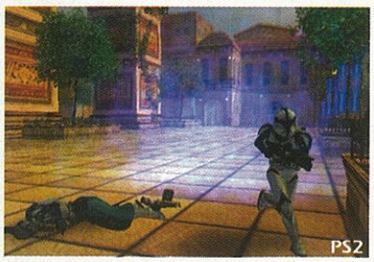
SITES RELACIONADOS
www.pandemicstudios.com
www.activision.com
www.lucasarts.com/games/mercenaries

É complicado medir o impacto negativo que a polémica em torno de **Vice City** terá tido sobre a imagem, já pouco digna, da indústria dos videojogos na sociedade. Sem entrar nas divagações habituais do tema, à Rockstar agradecemos a introdução de um extraordinário conceito de liberdade que, inevitavelmente, se tornou numa referência. É nesta fórmula vencedora que Mercenaries agarra, trocando uma estética kitsch dos anos 80 por um panorama actual e militarizado. Ainda que só agora o jogo esteja a dar os primeiros passos, apresenta já acção intensa na terceira pessoa, com hilariantes requintes de malvadez.
Pegando nas palavras do produtor do jogo, o norte-americano Peter Hirschman, "Mercenaries decorre num futuro próximo, quando as Nações Unidas se vêem forçadas a intervir numa guerra despertada pela Coreia do Norte... que contrariamente a outros países, tem realmente armas de destruição maciça".
O jogador, na pele de um mercenário, tem por missão encontrar cada uma das cartas de um baralho ditatorial.
Os 52 membros do regime, cuja cabeça foi posta a prémio pelas Nações Unidas, têm de ser eliminados antes que consigam reunir as condições necessárias para fazer um ataque nuclear a grande escala.
Uma vez que a guerra é um jogo de interesses, ao explorar um enorme e aberto palco de guerra o jogador acabará por estabelecer contacto com várias facções. Apesar de menos dignas, estas também pagam os nossos préstimos de forma choruda e livre de impostos, já para não falar de valiosa informação que possam prestar. Cabe ao jogador escolher quais as alianças a manter e quando fazer papel de "agente duplo".
Não será por isso de estranhar que sejamos postos na posição de ter de roubar ogivas nucleares ao exército chinês a mando dos próprios norte-coreanos, a fim de desvendar o paradeiro de mais uma carta.
Prosseguindo em moldes subversivos, o dinheiro e a influência sob uma dada facção também vão desbloqueando algumas funcionalidades hilariantes, como a manipulação dos órgãos de comunicação social ou a capacidade de subornar pilotos das Nações Unidas para que, em situações de aperto, possamos

contar om um conveniente ataque aéreo.
O mote de Mercenaries é "se está à vista, é porque dá para roubar, usar ou destruir." Para tal, o motor físico Havok e um sistema de deformação em tempo real colaboram entre si para assegurar o espalhafato. O resultado acaba por ser um modelo semelhante ao de **Red Faction** (mas mais crível), em que o cenário reage como se esperaria a bombas e mísseis – fica esburacado, portanto. Alguns confrontos mais fogosos chegam a transformar o cenário num autêntico covil de meteorito. O mesmo Havok confere comportamentos realistas aos mais de 20 veículos do jogo. Terrestres ou aéreos, todos estes são controláveis, roubáveis ou destrutíveis. Claro que sempre que o jogador quiser pode ter acessos de moralidade e simplesmente pagar pelo transporte blindado – a encomenda leva apenas uns segundos a chegar, caindo do céu mesmo aos nossos pés. O sistema para adquirir as mais de 30 armas do jogo também é semelhante: furto ou encomenda.
A versão apresentada corria na PlayStation 2 e após a habitual "masturbação Havok", em que Hirschman mostrava a capacidade do motor físico em manipular credivelmente os corpos, uma panorâmica do cenário revelou um enorme urbe praticamente reduzida a cinzas (palete de cores inclusive). O cenário pós-apocalíptico mostrou espantosos efeitos de partículas e levou-nos a questionar sobre que possíveis tarefas poderia o jogador desempenhar naquele cemitério inorgânico.
Felizmente, alguém nos explicou que já tinha andado ali a brincar um bocadinho, e que aquilo até era giro. O cepticismo jornalístico generalizado acabou por obrigar o pobre a mostrar o pátio de recreio antes do intervalo e, de facto, este era mais colorido e uno.
O tipo de acção em Mercenaries varia de acordo com a personagem escolhida pelo jogador no início do jogo. Seleccionando o típico comando norte-americano, a acção é directa, espalhafatosa e pouco táctica; a agente especial inglesa permite uma abordagem mais ponderada e furtiva; e o operacional sueco troca a resistência física do comando pela velocidade. Os planos online da equipa por enquanto abrangem apenas download de *skins* e veículos para a versão Xbox, mas ficou claro que ainda não há decisões definitivas nesta área. Quando questionado sobre uma versão PC, Hirschman deixou escapar um "talvez" imediatamente seguido da expressão de arrependimento típica de quem disse algo que não devia.
Dos actuais jogos no catálogo da Pandemic, Mercenaries é sem dúvida o que tem mais potencial para apelar a uma grande massa de jogadores. Mas as promessas de um "Grand Theft Auto militar" ou de um "ambiente à filme de acção [summer action movie feel]" põem a fasquia muito alta, e este é um daqueles jogos que tem muitos aspectos a ter em conta, sendo arriscado dizer que todos eles tomarão o rumo certo durante a produção.







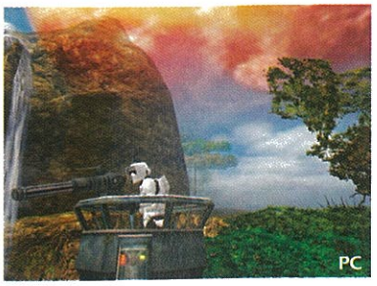
Star Wars Battlefront

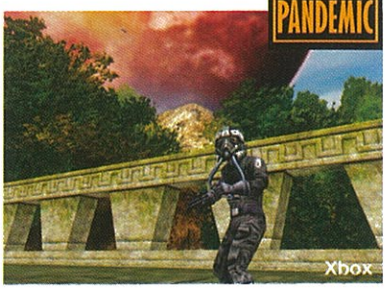
BATTLEFIELD NUMA GALÁXIA MUITO, MUITO DISTANTE

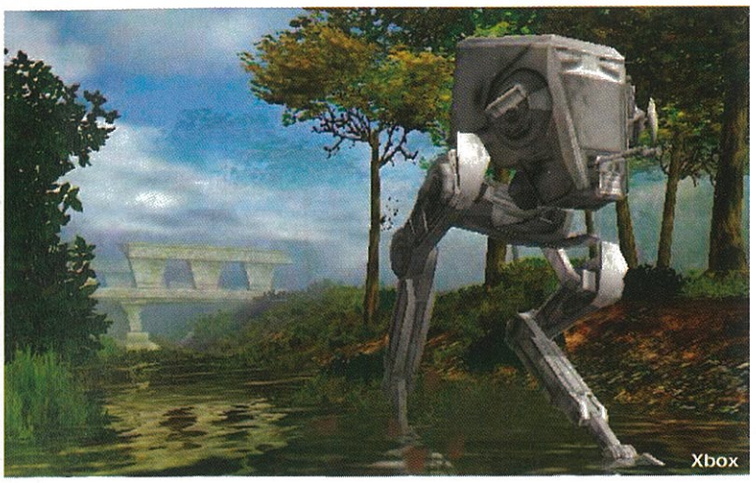
Sistema: **PC/PS2/Xbox**
Editora: **LucasArts**

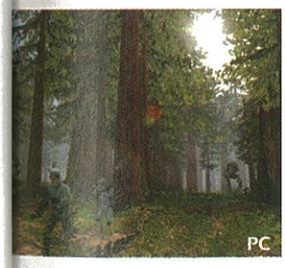
SITES RELACIONADOS
www.lucasarts.com/games/swbattlefront
www.pandemicstudios.com

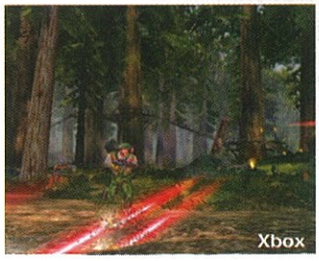
Após produzir **Star Wars Clone Wars** para GameCube, PlayStation 2 e Xbox, o núcleo da Pandemic responsável por este jogo de acção em veículos sentiu que havia inúmeros conceitos que gostariam de implementar no seu projecto, mas que, por razões de calendário e contratuais, não puderam ser levados avante. Entretanto, surgiu **Battlefield 1942** e a equipa teve um habitual dissabor da indústria: o de ver as suas ideias concretizadas por uma outra produtora que se antecipou. Inicialmente, foi um balde de água fria, até porque nessa altura já tinham sido dados os primeiros passos na produção de Battlefront, mas o sucesso de Battlefield 1942 acabou por tornar a Pandemic mais determinada em levar o seu jogo para PC, PlayStation 2 e Xbox. Como já deverão ter percebido, a semelhança entre o nome dos dois jogos mencionados não é uma casualidade. Battlefront, tal como Battlefield, propõe-nos enveredar por uma guerra a grande escala, onde é possível num mesmo cenário os jogadores combaterem a pé, com soldados de diferentes classes; ou recorrendo a uma quinzena de veículos terrestres e aéreos. A grande diferença é que Battlefront troca o palco da Segunda Guerra Mundial pelo imaginário das duas trilogias Star Wars. Assim, parte dos mapas estarão centrados no conflito entre o Império e os Rebeldes, da velha trilogia, e a outra parte no conflito entre a República e os Separatistas das mais recentes incursões cinematográficas. Traduzindo isto para números, estamos a falar de 16 locais diferentes, espalhados pelos dez planetas que ao longo dos anos fomos vendo na grande tela. É uma dezena de ambientes totalmente distintos, com arquitecturas e características únicas, e um excelente aspecto. Após uma tarde de jogo na versão para a consola da Sony, o pensamento que nos ocorreu foi "se esta é a versão PlayStation 2, nem quero imaginar como será a versão PC, ou até a versão para Xbox". Graficamente, Battlefront é já uma aposta ganha. Das selvas de Yavin IV à arquitectura da urbe de Naboo, este jogo tem alguns dos mais belos cenários que a PS2 já conheceu. E não falamos apenas de detalhe











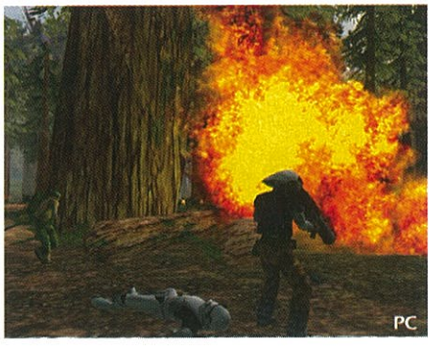
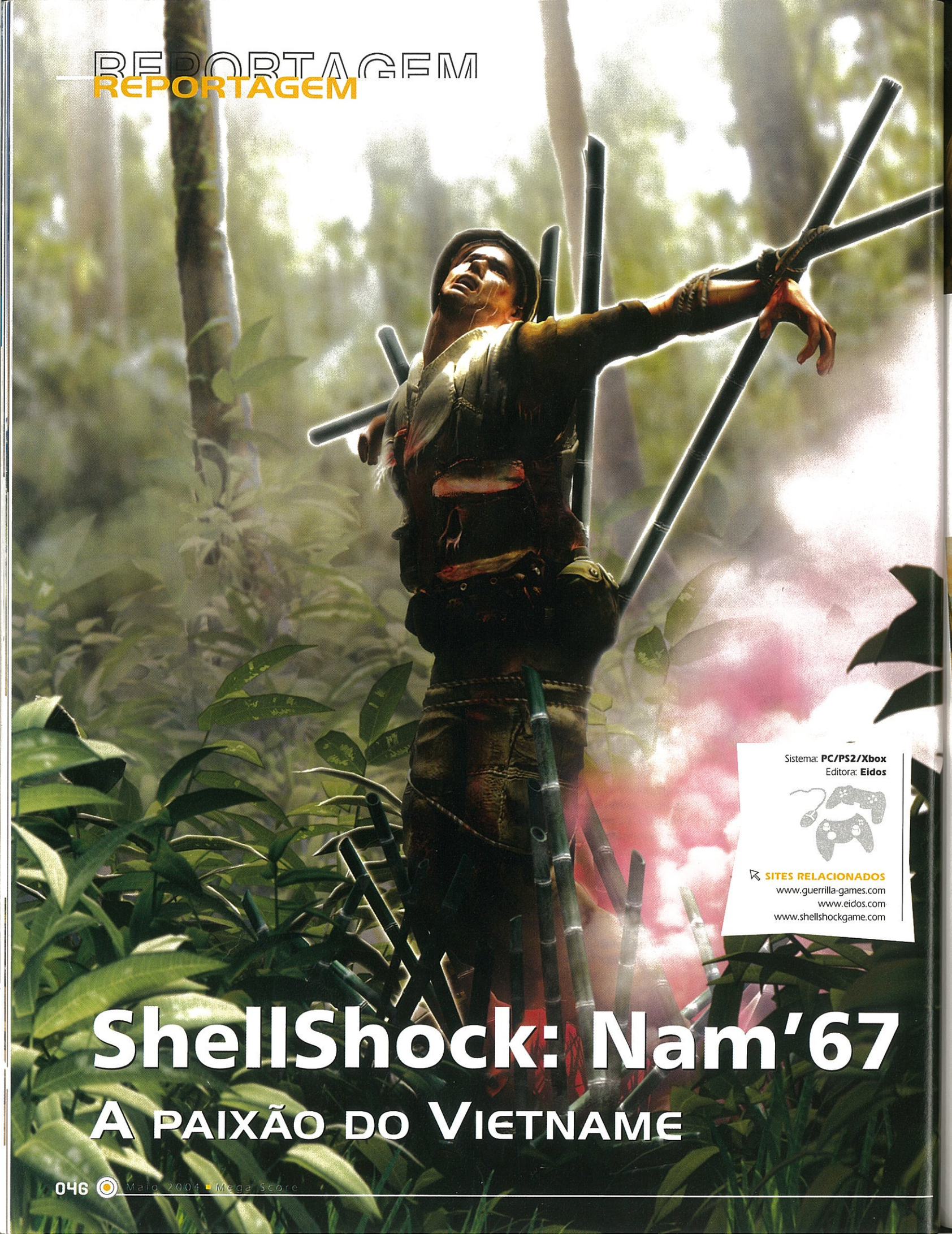


gráfico. O uso de cores vivas enquadra-se perfeitamente no imaginário Star Wars e no espírito da consola. A maior parte dos cenários tem pormenores apelativos, como raios de luz a passar pelas copas das árvores e uma grande encosta coberta de vegetação densa e ruínas, no caso do planeta Yavin.
A um nível global, foi usado um deslumbrante e comedido efeito de varrimento que dá uma aura celestial ao jogo e que, principalmente no caso da PlayStation 2, funciona com uma espécie de anti-aliasing ajudando a esconder o efeito de escadeamento dos polígonos. Impressionante é também a mecânica de jogo. Ainda que na sua essência seja uma luta pelo domínio de pontos de controlo no mapa, como em Battlefield, a equipa conseguiu criar um dinamismo entre classes, veículos e os próprios mapas, que pode marcar a diferença. Cada uma das quatro facções tem três classes comuns – franco-atirador, infantaria pesada e infantaria regular – e duas classes únicas, das quais mencionaremos uma de cada facção: os Rebeldes têm um piloto, que regenera a "vida" dos veículos e faz pequenas construções (dróides e armas estacionárias); o Império tem um oficial capaz de detectar rebeldes mascarados de Storm Troopers e ordenar ataques orbitais; os Clones (República) têm o popular mercenário com *jetpack*, cuja desvantagem é ter uma arma com pouco alcance; e o exército Separatista tem um dróide capaz de rebolar e usar um escudo... Veículos são, por enquanto, uma quinzena. Entre clássicos como X-Wings, Walkers, Speeder Bikes ou outros que requerem mais do que uma pessoa para manobrar, há de tudo um pouco. O número de veículos varia consoante o cenário – em alguns mapas nem sequer existem, enquanto outros são sobretudo orientados para o combate veicular.
Jogue em modo solitário ou online (até 16 jogadores, na PS2 e Xbox, e 32 no PC), o jogador tem acesso a um mapa onde a equipa atacante (que alterna em cada ronda) selecciona o planeta alvo – cada um dotado de bónus que vão da invocação de personagens como Darth Vader e Luke Skywalker à possibilidade de usar a Estrela da Morte para destruir um dos planetas controlados pelo adversário. Como se esta dinâmica de classes, a presença de veículos e os benefícios de controlar determinados planetas já não bastassem, existem ainda planetas que contam com uma terceira facção capaz de influenciar a batalha. No caso de Endor, os Ewoks atacam as tropas imperiais, ao passo que em Tatooine, os Tusken Raiders (também conhecidos por Sand People) são menos facciosos e batem em todos. Muito mais haverá para dizer sobre este promissor título, mas para já despedimo-nos com a conclusão, quiçá precipitada, de que Battlefront é belo, interessante e muito, muito empolgante.

Frederico Teixeira

PREVISÃO

N.D.

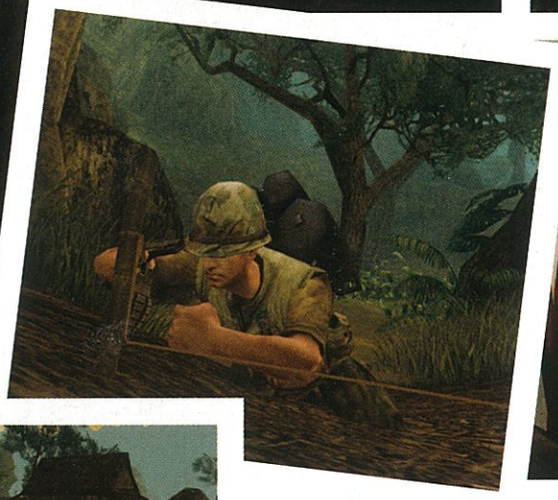


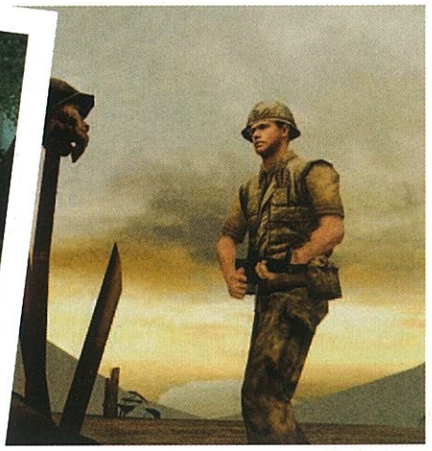
Sistema: **PC/PS2/Xbox**
Editora: **Eidos**

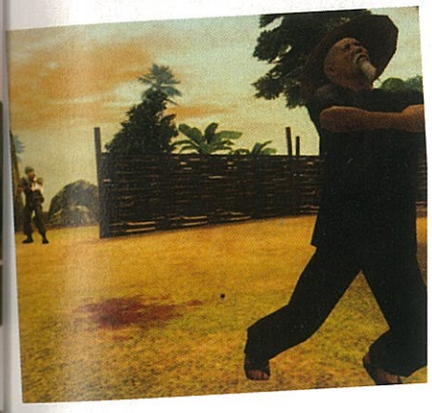
SITES RELACIONADOS
www.guerrilla-games.com
www.eidos.com
www.shellshockgame.com

ShellShock: Nam'67

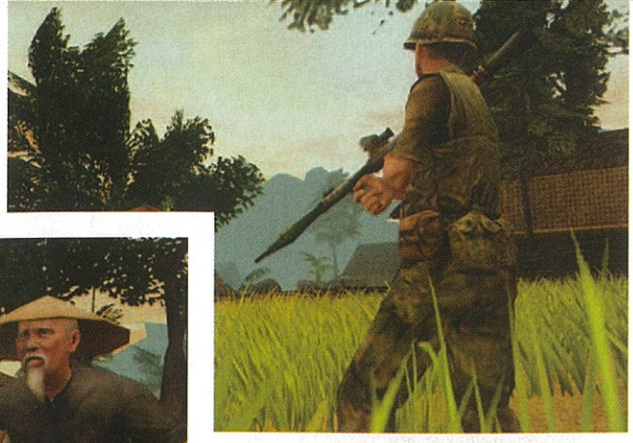
A paixão do Vietname

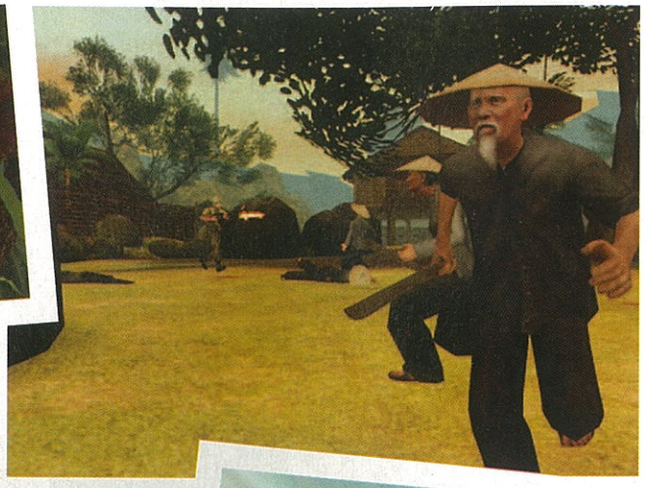


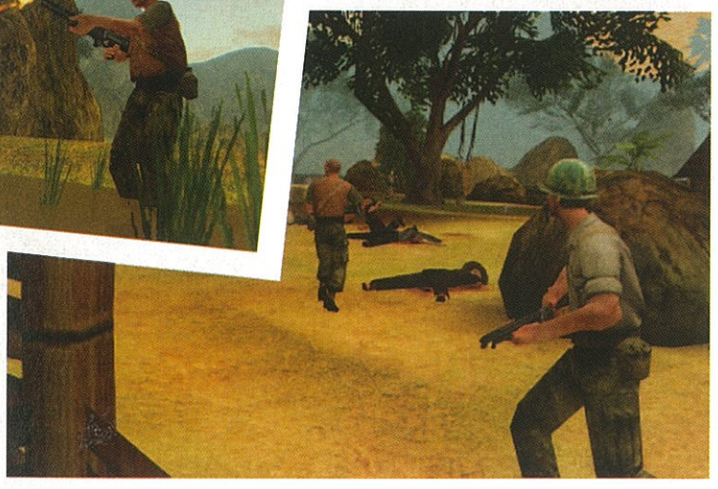




Fugindo às tentações de Amesterdão (a verdadeira Vice City...), fomos ao encontro da sede da Guerrilla, produtora do tão badalado **Killzone** e deste Shellshock: Nam'67, que promete transmitir todo "o drama, a tragédia e o horror" do conflito no Vietname.
Num breve preâmbulo, o director executivo da Guerrilla, Hermen Hulst, comentou que "o simples facto de sermos europeus dá-nos outra perspectiva, mais imparcial, sobre o conflito. Em ShellShock não há maniqueísmos, não há o bom e o mau, como acontece em formulaicas produções de Hollywood", assegurando ainda que "o jogo não será insultuoso para os americanos – sabemos que ainda é um conflito muito presente na sua sociedade –, mas também não os glorifica".
O responsável foi mais longe ao afirmar que "atrocidades foram cometidas de ambos os lados e é justamente este conceito que estamos a materializar e que nos distancia da vaga de títulos em torno do Vietname que estão prestes a chegar".
Ainda que possamos ter reservas no que respeita a alguns aspectos como a inteligência artificial, a premissa apresentada por Hulst é verdadeira: ShellShock é brutal na forma como aborda o conflito. À sua maneira, é uma espécie de Saving Private Ryan... na selva.
Na troca de impressões com uma série de artistas do estúdio, levantámos o véu sobre diversos aspectos que à primeira vista passam despercebidos, mas que juntos contribuem para tornar este no mais verosímil Vietname dos videojogos. Por exemplo, os 11 níveis foram feitos com base em locais reais, e o uso de filtros de cor e um discreto granulado ajudam a transmitir a estética fotográfica da época.
Na guerra os cadáveres não desaparecem misteriosamente. Ainda que nos jogos isto aconteça frequentemente para poupar recursos, os produtores de ShellShock acham, e bem, que o simples facto do jogador ter de passar por entre os corpos mutilados em recentes conflitos credibiliza o ambiente.
Contudo, a Guerrilla quis elevar este conceito a um outro patamar, o da guerra psicológica. No seu trajecto, o jogador irá confrontar-se com encenações grotescas, como carcaças putrefactas, enforcamentos e corpos empalados.
Estas exibições, preparadas por norte-americanos e norte-vietnamitas, são usadas para desmoralizar o adversário, tal como aconteceu (e acontece) na realidade. No ar ficaram promessas de dilemas morais.
O som é outra das âncoras de realismo em ShellShock.
O ruído das armas é de tal maneira bruto que no silêncio após conflitos mais intensos ficámos com o metralhar de uma arma estacionária a ecoar na cabeça. Mas não são só as armas que são barulhentas. Os soldados de ambas as partes gritam e praguejam que se fartam. Sim, porque na tensão da batalha as boas maneiras não são propriamente uma forma de exacerbar a raiva. Expressões como "caro inimigo, mil perdões, mas vou ter que pôr termo à sua existência em defesa pessoal e dos interesses da pátria", é algo que só funciona para oficiais ingleses em filmes antiquados.
Como ficou provado em jogos como **Medal of Honor e Call of Duty**, colocar o jogador na pele de um simples soldado raso é um catalizador da envolvência. É o que acontece em Shellshock, que nos propõe acompanhar um ano na vida de um soldado norte-americano







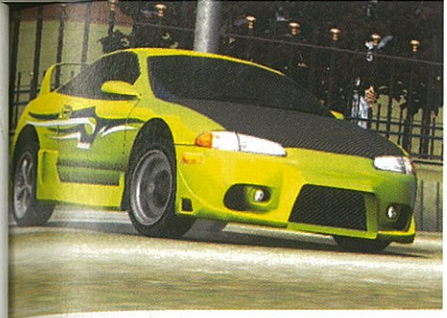
no Vietname, ao longo do qual passamos de recruta a agente especial, sem nunca termos o controlo sobre outros membros do pelotão, já que seremos quase sempre a ralé da escala hierárquica. Ainda assim, os soldados, nossos camaradas, controlados pela inteligência artificial não entram de rompante num nível matando todos os inimigos. Só quando o jogador passa em determinadas áreas ou despoleta certos acontecimentos é que os aliados avançam – é sempre agradável ter a especialização de carne para canhão, sendo o primeiro a cair nas armadilhas e a apanhar com as balas do inimigo... e aliado. Para fugir à mecânica estanque de muitos jogos de acção, o jogador vai estabelecendo contactos e acumulando experiência de combate à medida que o tempo passa. A experiência desbloqueia algumas manobras que são muito úteis em missões furtivas a solo, ao passo que os contactos com outras personagens permitem comprar armas especiais no quartel – isto se o jogador pilhar cadáveres e aldeias para ter algo para oferecer em troca. É um dos dilemas morais do jogo. É também no quartel que o jogador pode falar com outros personagens, partilhando histórias e empatias.

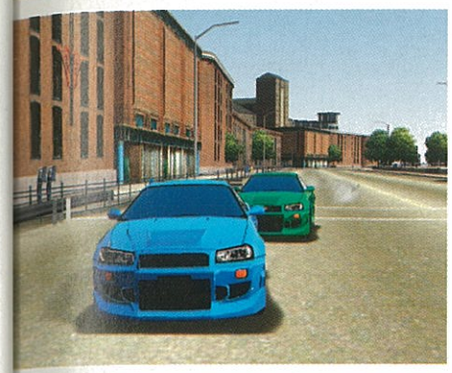
Com a produção já a entrar na recta final (o jogo sai a 25 de Junho), ShellShock é uma proposta com contornos interessantes no que respeita à estética, mecânica e ambiência. Contudo, a versão PlayStation 2 a que jogámos apresentava alguns problemas de inteligência artificial e animação. Apesar de esta ser a mais limitada das versões (o PC e a Xbox têm mais para dar) e de o código jogado não ser representativo da qualidade do produto final, ficou o fantasma de um jogo que tem tudo para ser bom mas pode ser abastardado por dois erros crassos. Esperemos que tudo não passe de um fantasma.

Frederico Teixeira, em Amesterdão

PREVISÃO

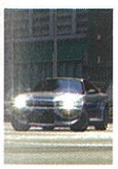
25 Junho 2004





Juiced

Uma questão de respeito



"A angústia de perdermos **Burnout** para a Electronic Arts acabou por ser minorada pelo acordo de distribuição de Juiced", afirmava convictamente o relações públicas da Acclaim no Reino Unido, Shaun White, enquanto aguardávamos que uma Xbox de testes (*debug*) fizesse o download de um versão fresquinha, mais sumarenta, de Juiced. E se mesmo o novo código ainda estava num estado embrionário no que respeita a dois dos mais importantes elementos de qualquer jogo de corridas, o grafismo e a jogabilidade, já vislumbrava conceitos interessantes.

Inspirado no jogo **Need For Speed Underground** e no filme **2 Fast 2 Furious**, Juiced pretende abordar de forma semi-realista o submundo das corridas de rua, sem se limitar à perspectiva de quem está ao volante. Para tal, a produtora Juice Games criou um cenário credível: uma enorme metrópole dividida em várias secções (Baixa, zona portuária, gueto, etc.), cada qual dominada por um grupo. O objectivo do jogador é tão-somente conquistar o respeito de todos os gangs da cidade, sendo que cada um tem interesses diferentes, sejam os dotes de condução numa modalidade em particular, o aspecto do carro, as apostas altas ou manobras exibicionistas – o jogo até permite fazer uma volta de 180 graus a 160 km/hora, prosseguindo o trajecto em marcha-atrás e recebendo a merecida ovação.

Ainda para fomentar a credibilidade do ambiente, cada jogador tem um telemóvel através do qual é assediado para participar em determinados eventos. Além disso, todos os carros são licenciados de marcas reais, e as respectivas peças, aos milhares, prendem-nos a uma garagem onde se embeleza e melhora o desempenho da mais de meia centena de veículos projectados. O tradicional sistema de dano afecta o comportamento dos automóveis, mas, devido a imposição das marcas, não é tão aparatoso como na realidade.

O jogador terá ainda a possibilidade de constituir um equipa, podendo correr em simultâneo com os seus companheiros e gerir o tipo de condução destes através de um intuitivo sistema que funciona em tempo real. Em última análise, haverá a possibilidade de delegar num dos seus pilotos a participação num tipo de prova em que o jogador não é particularmente bom.

No campo das promessas, Juiced permitir ao jogador conduzir qualquer carro da sua garagem em "picanços" online, algo que deve estar presente em todas as plataformas.

Existem muitos outros pormenores que prenunciam um jogo interessante, mas por ora fica a impressão de que, se o motor gráfico e a jogabilidade conseguirem estar à altura do restante, Juiced pode vir a conquistar muito respeito no panorama dos jogos de condução.

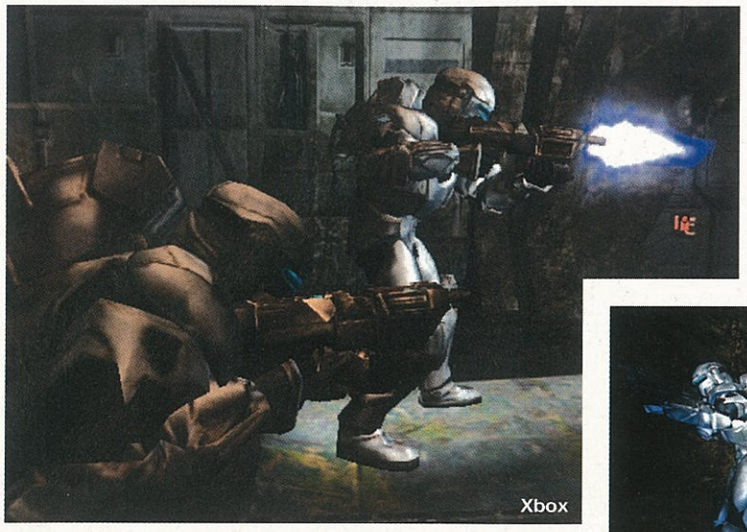
Frederico Teixeira, em Londres

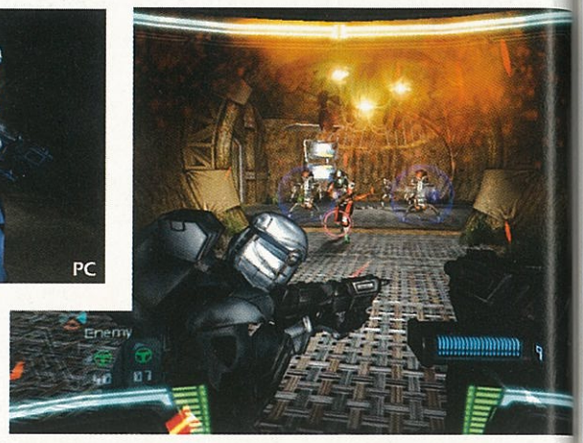
PREVISÃO

N.D.

Sistema: **PC/Xbox/PS2**
Editora: **Acclaim**

SITES RELACIONADOS
www.juicegames.com
www.acclaimuk.com





Star Wars Republic Commando

Diga não à Força

Sistema: **PC/Xbox**
Editora: **Activision**

SITES RELACIONADOS
www.activision.com
www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando

Republic Commando foge completamente aos lugares-comuns de todos os jogos de Star Wars produzidos até há data. Aqui não há saltos olímpicos, sabres de luz, nem empurrões projectados mentalmente. É um adeus aos Jedis, à Força e a sobredotados pilotos que arrasam frotas inteiras. Todas estas tentações foram evitadas, delineando aquele que para nós é, conceptualmente, o mais original jogo que a franchise conheceu. República Commando propõe cruzar o realismo militar de jogos como **Rainbow Six** e **SWAT** com os cenários, intrigas e bestiário dos Episódios II e III da nova trilogia Star Wars. É um jogo de acção, já que o jogador está na pele de Comando da Republica e pode fazer tudo aquilo a que está habituado nos tiro-neles. É um jogo de estratégia, na medida em que temos de coordenar tacticamente as manobras de outros membros do nosso pelotão. E é ainda um jogo realista por inúmeras determinações de design, tais como um rigoroso sistema de dano, uma capacidade limitada para transportar armas ou uma inteligência artificial desafiante. Contudo, sem desvalorizar o mencionado, são a estética e ambiência do jogo que mais nos impressionaram. Correndo sob a sumptuosidade que uma versão melhorada do motor de **Unreal** permite, Republic Commando faz a mais obscura e fria abordagem de sempre ao universo Star Wars. O nível que uma Xbox projectava numa sala de cinema em Londres (reservada para a apresentação da Lucas Arts), mostrou três Comandos, um deles controlado pelo jogador, a progredirem lentamente por uma rede de salas e túneis, com o objectivo de assassinar um elemento dos separatistas. O breu não era total graças a três limitadas lanternas, que ocasionalmente falhavam. Em túneis de pedra ou locais com muito equipamento electrónico, o visor ganhava uma inquietante interferência. Numa indicação de bom design de níveis, pelo caminho surgiram uma série de locais passíveis de presença inimiga, onde a inteligência artificial aliada adoptou uma postura de ainda maior cautela. Apesar do alívio ao verificar que estes locais estavam vazios, o facto é que a tensão na audiência ia aumentando. Eventualmente, uma das zonas não estava de facto desocupada, e o pulo na cadeira de alguns dos presentes foi a massagem ao ego que os produtores procuravam. Com base num único nível que nem sequer jogámos, é precipitado afirmar que Republic Commando terá uma atmosfera fabulosa, mas a julgar pelo que vimos e tomando as palavras dos produtores como certas, será este o caso.

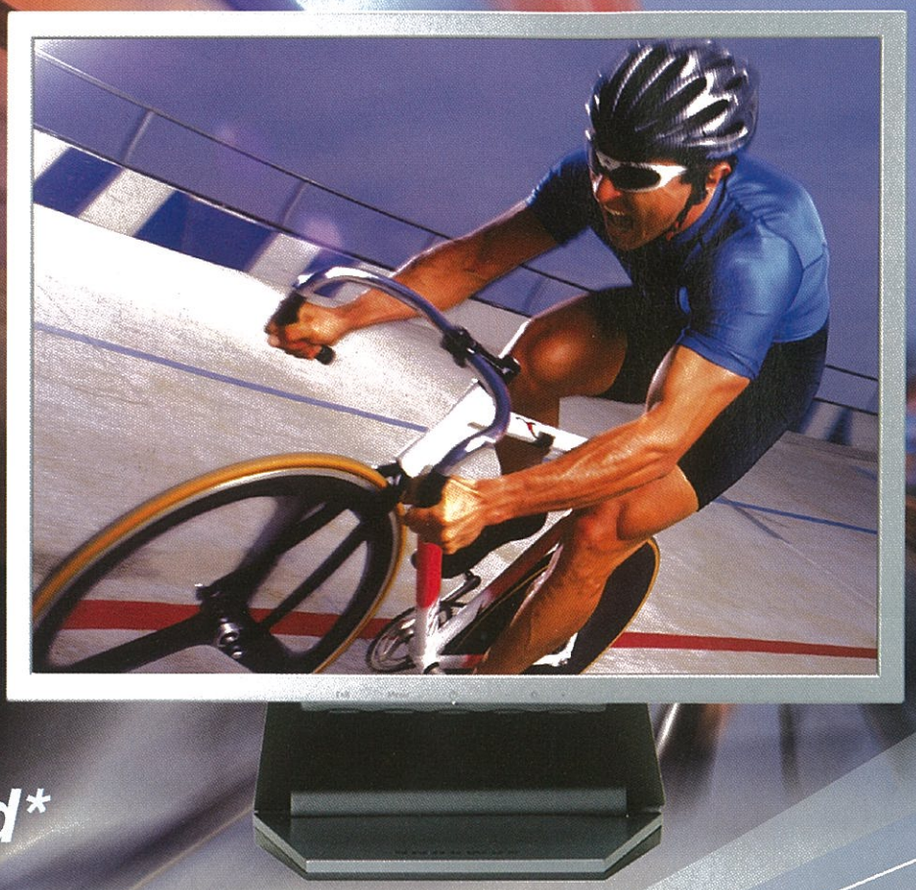
Frederico Teixeira, em Londres

PREVISÃO
Outubro 2004

SAMSUNG

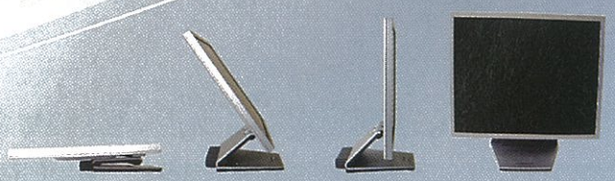
CAIXA ALTA

EXAME Informática RECOMENDADO



DigitAll *Speed**

MagicTune™ MagicBright MagicSpeed



*Velocidade digital

De 15/2 a 15/7/2004.
Habilite-se.
Veja na embalagem de produto.

Monitores SyncMaster 172x e 152x (17" e 15").
12 ms de tempo de resposta.

Experimente as emoções da ficção, garantidas pelo MagicSpeed (12 ms* de tempo de resposta). MagicTune (configuração por software) e MagicBright (modos pré-definidos de brilho, texto, internet e animação). Design extremamente ergonómico e funcional.

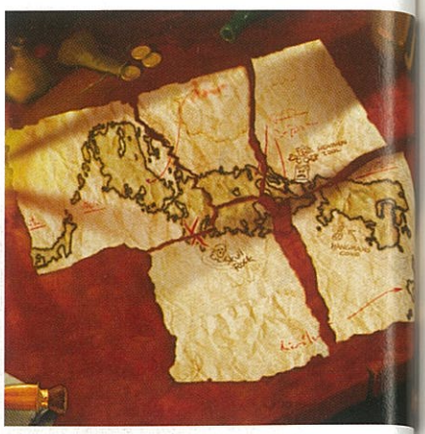
*Para o modelo 172x.

PATROCINADOR DA SELECÇÃO NACIONAL

T.E.A.M. 2004

www.samsung.com/pt **Linha verde: 800 220 120**

Sid Meier's Pirates!

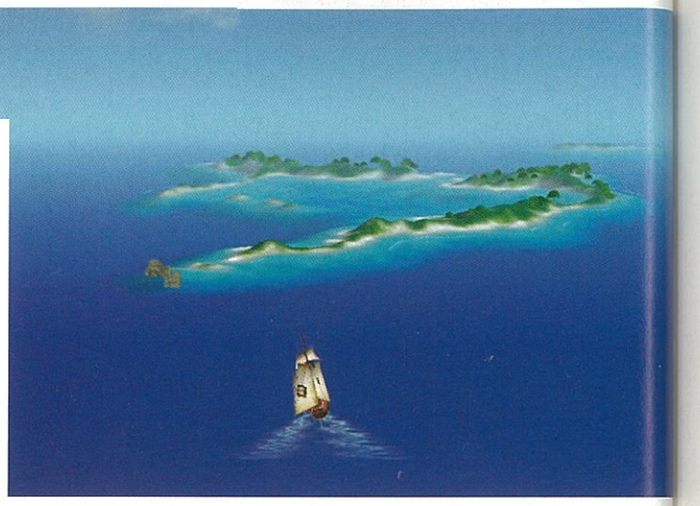


Em 1987 Sid Meier lançou **Pirates!**, um dos jogos mais aclamados de todos os tempos. No século XXI, com o 3D que o criador julga ideal para fazer renascer a lenda, a Firaxis está a programar uma nova incursão pelos mares das Caraíbas. O mundo de Pirates! será completamente aberto e o jogador, ao comando de um navio ou frota, terá liberdade para atingir o sucesso do modo que julgar conveniente.

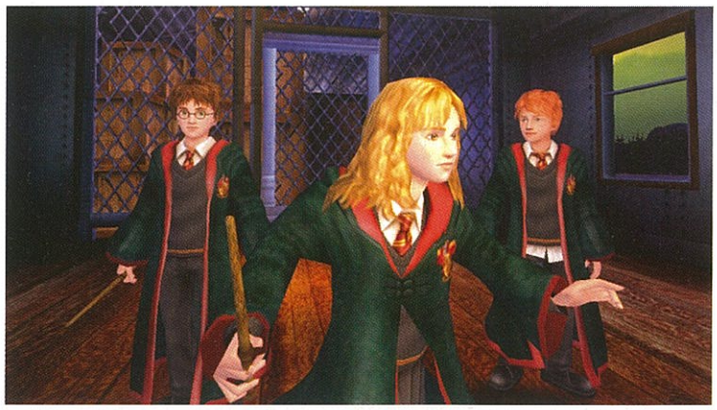
Em terras com sistemas económicos e políticos activos, é necessário batalhar no alto mar, fugir de patrulhas de governos hostis, fazer *upgrades* ao navio, vender saques, investigar rumores, fugir de prisões e, claro, procurar tesouros enterrados. Numa junção de géneros, não falta a interface de jogo de estratégia em tempo real ao liderar raides em cidades costeiras, e até o cortejo à filha do governador.

Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Editora: **Atari**

PREVISÃO
OUTUBRO 2004



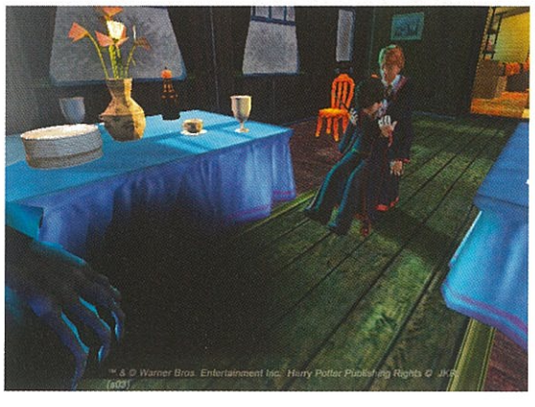
Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban

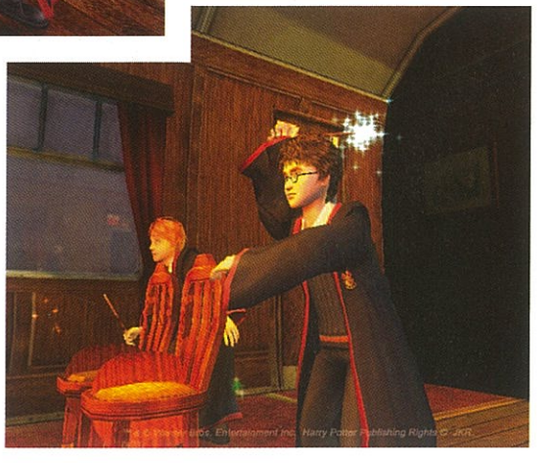


O terceiro filme do feiticeiro criado por JK Rowling tem estreia marcada para Junho de 2004. A Electronic Arts fará chegar às prateleiras o jogo homónimo na mesma altura, aproveitando a febre que certamente será criada em torno da personagem inte rpretada pelo jovem actor Daniel Radcliffe. No terceiro ano da escola de magia de Hogwarts, o jogador pode encarnar, além de Harry Potter, os seus amigos Ron Weasley e Hermione Granger. Cada personagem tem feitiçarias e habilidades próprias que é necessário conjugar para derrotar os vários inimigos e ultrapassar os desafios existentes ao longo do jogo. O objectivo passa por desvendar os mistérios da prisão de Azkaban e a fuga de Sirius Black, antigo braço direito de Voldemort.

Sistema: **PC/PS2/Xbox/GC/GBA**
Género: **Acção**
Editora: **Electronic Arts**

PREVISÃO
JUNHO 2004





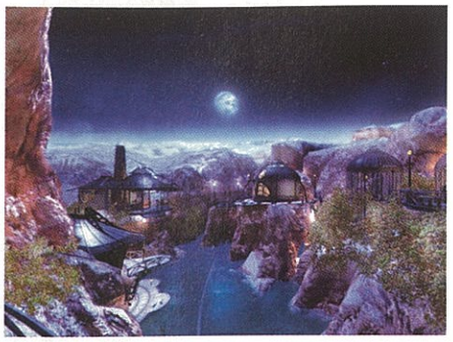
Earth 2160

Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Editora: **N.D.**

Previsão: **Último trimestre 2004**

Sequela de **Earth 2150**, o novo título da Reality Pump conta a fuga das três facções (Eurasian Dinasty, Lunar Corporation e United Civilized States) para Marte depois da destruição da Terra no jogo anterior. A construção modular das unidades (chassis, armadura, motor, canhões e escudos em separado) está de regresso, permitindo milhares de conjugações. Para além da habitual edificação da base e recolha de recursos, há várias missões que seguem os trâmites de uma aventura.

Myst IV: Revelation



Sistema: **PC**
Género: **Aventura**
Editora: **Ubi Soft**

Previsão: **2004**

Poucos meses depois do lançamento de **Uru: Ages Beyond Myst** e a Ubi Soft já anunciou o próximo jogo da série. Em Myst IV o jogador investiga o drama familiar de uma rapariga desaparecida e das suspeitas que recaem sobre os seus dois irmãos. A história desenrola-se em cenários de cortar a respiração e culminará numa verdadeira "revelação". Assinale-se a participação de Peter Gabriel na composição de um tema para a banda sonora.

Death By Degrees

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Editora: **Namco**

Previsão: **Primeiro trimestre 2005**

À semelhança do que aconteceu com Sub-Zero e Jax (ambos de **Mortal Kombat**), Nina Williams, de **Tekken**, vai ser a protagonista de um jogo de acção. A lutadora confronta demónios do passado enquanto leva a cabo uma perigosa missão. Nina usa os seus movimentos de Tekken (e dezenas de novos golpes) e armas de fogo com o inovador sistema Critical Hit. Este emprega uma visão de raios X para destruir ossos e órgãos dos adversários.

Darkwatch: Curse of the West

Sistema: **PS2/Xbox**
Género: **Acção**
Editora: **Sammy**

Previsão: **N.D.**

O cenário do Oeste está a ressurgir. Agora é a vez da Sammy com um jogo original que mistura, num First Person Shooter, terror vampírico com western alternativo. Jericho Cross, o protagonista meio vampiro, tem de confiar nas sua s habilidades sobre-humanas, veículos e arsenal providenciado pela Darkwatch (uma força de vigilantes) para acabar com os mortos-vivos. Esperemos que os tiroteios a cavalo não pareçam desajustados neste Oeste tecnológico.

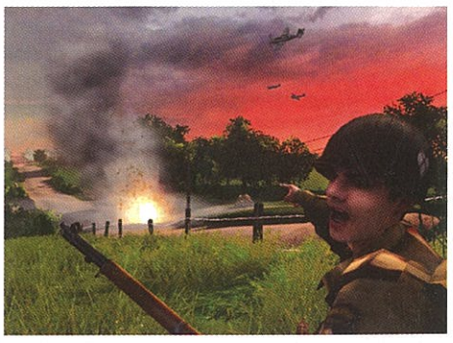
Knights of Honor

Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Editora: **Electronic Arts**

Previsão: **Outono 2004**

A Sunflowers, criadora de **Anno 1602** e **1503**, pretende calar os que criticavam o modelo militar daqueles jogos com um título que fará dos jogadores líderes supremos da Europa. Começando num reino humilde, cedo se começa a conhecer os meandros da guerra, diplomacia e economia de modo a aumentar poder e expandir influências. A administração das terras e castelos e o uso correcto das habilidades dos cavaleiros são acções básicas para satisfazer o povo e assegurar vantagens estratégicas.

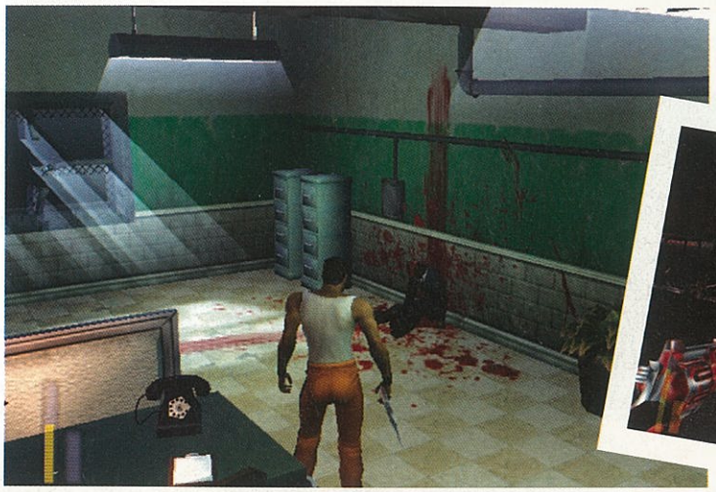
Brothers in Arms



Sistema: **PC**
Género: **Acção**
Editora: **Ubi Soft**

Previsão: **Final 2004**

Mais uma acha para a fogueira da Segunda Guerra Mundial, Brothers in Arms promete ser o mais realista *shooter* de sempre baseado no conflito. Ao contrário de outros títulos, a obra da Gearbox é baseado em histórias reais de um grupo de soldados e vai imergir os jogadores no lado emocional da guerra na Europa. Os cenários estão a ser criados com fotos de reconhecimento do exército dos Estados Unidos e neles serão comandados grupos de soldados cujas vidas é necessário proteger para o sucesso da missão.



The Suffering

Soltem o prisioneiro

Sistema: **PS2/Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Surreal Software**
Editora: **Midway**

SITES RELACIONADOS
www.thesuffering.midway.com
www.surreal.com

PREVISÃO
Maio 2004

A falta de qualidade de vida e a desumanização promovida pelas cadeias de todo o mundo é um tópico que está na ordem do dia, mas certamente nenhuma será tão brutal como a penitenciária de máxima segurança que encerra Torque, um condenado à morte por um crime que pode ou não ter cometido, apanhado numa cadeia de acontecimentos grotescos que fazem a pena capital parecer uma opção menos terrível...
A acção tem início no instante em que Torque aporta na doca que dá acesso à ilha-penitenciária (uma espécie de Alcatraz).

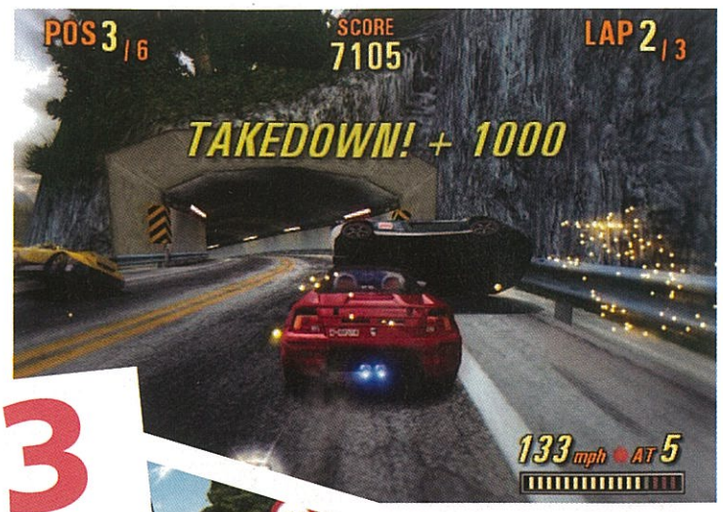
O que se passa na mente do prisioneiro sugere alguma espécie de esquizofrenia, especialmente quando à imagem da realidade se sobrepõem grotescas visões – flashbacks da vida passada, vislumbres do futuro ou pura alucinação? A perspectiva dos acontecimentos altera-se dramaticamente quando, atacado por presidiários, Torque se transforma num monstro demolidor que massacra sem piedade. O mais bizarro é que os guardas prisionais parecem encarar a situação com naturalidade. Será que tudo é como a primeira vista sugere?
Esta ambiguidade pode ser um dos pontos fortes deste survival horror presidiário. O próprio Torque sugere leituras contraditórias. Acusado de esquartejar a própria família – a esposa e os dois filhos –, a verdade é que não há provas do ocorrido e o suposto homicida de nada se lembra.
The Suffering é uma carnificina do primeiro ao último minuto. A violência gráfica é extrema: decapitações, cabeças a serem varadas por monstruosidades que substituíram os membros por lâminas, corpos rasgados pela cintura, criminosos executados na câmara de gás, e muita linguagem obscena (contem com muitos "motherfucker", "cunt", "fuck" e "cocksucker"...).

Curiosamente, não se pode considerar The Suffering imediatamente gratuito ou oportunista, já que tudo está justificado pelo cenário onde o jogo decorre: ninguém está à espera que presidiários condenados à morte pelos crimes mais horrendos sejam eloquentes, literatos ou poetas, e muito menos meigos e complacentes.
Por outro lado, a autora, a Surreal Software, não se vai ficar pela via mais fácil, fundindo o gore com ambientes de uma tensão psicológica intensa, graças a um engenhoso jogo de som, luzes e sombras e a uma gestão inteligente da acção e dos espaços para respirar, aos quais se soma uma narrativa que mistura realismo e sobrenatural. Estamos perante algo que faz lembrar **Resident Evil, Silent Hill** e **Max Payne**. Talvez esteja muito longe de ser um dos jogos do ano, mas se corresponder às expectativas, The Suffering pode bem ser um dos *survival horror* mais sólidos de 2004. Obviamente, nada recomendado a menores e a pessoas influenciáveis.

Nelson Calvinho

EXPECTATIVA

Um survival horror peso-pesado: muitos palavrões, violência extrema, pena de morte e uma personagem chocante. Só que desta vez o jogo pode muito bem ser... bom.



Burnout 3

ACELERAR ATÉ PARTIR

Burnout é uma daquelas obras que parecem talhadas para fazer furor num país como Portugal. Condutores em excesso de velocidade, ultrapassagens tresloucadas, derrapagens e manobras perigosas, este jogo é o espelho fiel de um dia ao volante nas estradas lusitanas. Após dois capítulos que reuniram o culto de uma certa franja de jogadores, a Criterion decidiu que era hora de injectar sangue fresco na série. Para o efeito, nada melhor do que conceder à Electronic Arts os direitos de marketing e distribuição do novo título, uma relativa surpresa tendo em conta o espírito do jogo e a imagem politicamente correcta da editora norte-americana.

Burnout 3 promete ser a consagração definitiva de um dos jogos mais insanos de todos os tempos. A velocidade mantém-se intocável mas existem algumas novidades que reforçam (e de que maneira!) a diversão proporcionada pela obra. Logo para começar, as corridas passam a ter seis adversários em compita (em vez dos quatro da versão anterior) e existem mais de 50 veículos distintos para desbloquear ao longo das várias provas, um sinal de que os autores pretendem estender a longevidade do jogo. Igualmente refrescantes são os cenários desta sequela. Para além dos traçados norte-americanos, a Criterion desenhou novos circuitos situados na Ásia e Europa que conferem uma bem-vinda variedade à carnificina automobilística. É verdade que sobra pouco tempo para admirar a paisagem, mas os efeitos visuais revelam-se impressionantes, especialmente nas sequências dos desastres que poderão ser agora visionadas num glorioso *slow motion* activado pelo jogador.

O sistema de turbos também foi renovado. Burnout 3 possibilita-nos abrir o gás a qualquer momento da corrida mas para que a barra de turbos se encha rapidamente, não basta fazer razias ou viajar destemidamente na faixa contrária. Esta sequela premeia os pilotos que conseguirem abalroar os concorrentes das formas mais brutais possíveis, existindo mesmo secções especiais nas pistas (muros, rampas e outros obstáculos) onde podemos despistar os rivais à custa de manobras com nomes tão inocentes como Takedown ou Wall Slam!

O gozo é garantido com a consola como adversária, mas agora imaginem uma prova do género contra condutores humanos. Pois bem, podem deixar de sonhar porque a Criterion está a afinar as corridas online, uma opção exclusiva da PS2 que se anuncia verdadeiramente desvairada. Da forma como se conduz nas estradas portuguesas, vai ser fácil a qualquer "tuga" participar nos torneios internacionais de Burnout 3.

Jorge Vieira

EXPECTATIVA

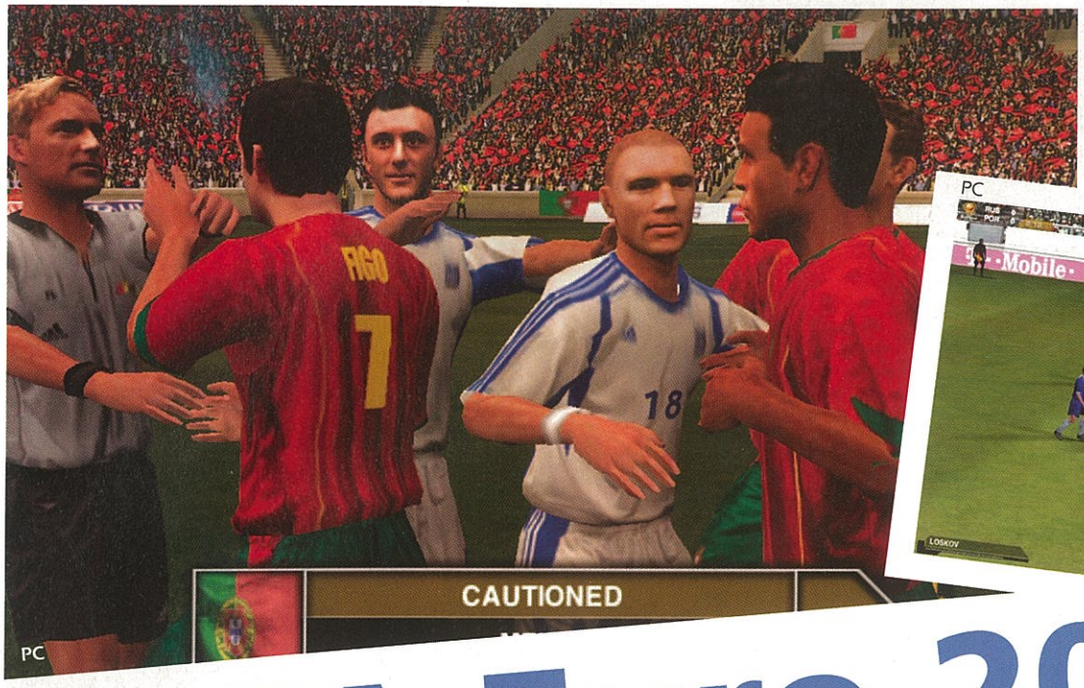
Mais carros, melhores gráficos e uma mão cheia de provas para espalhar o caos online.

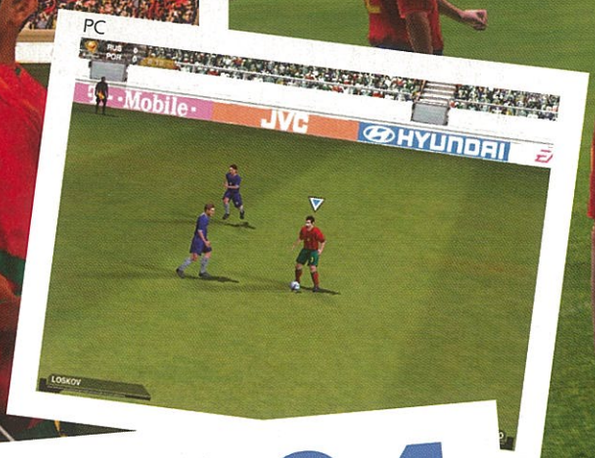
Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Criterion Studios**
Editora: **Electronic Arts**

SITES RELACIONADOS
www.criteriongames.com

PREVISÃO
Setembro

TEMA DE CAPA





UEFA Euro 2004

Jogar em casa

Sistema: **PC/PS2/Xbox**
Género: **Simulação**
Autor: **Electronic Arts**
Editora: **Electronic Arts**
Distribuidora: **Electronic Arts Portugal (Tel.: 21 310 31 21)**

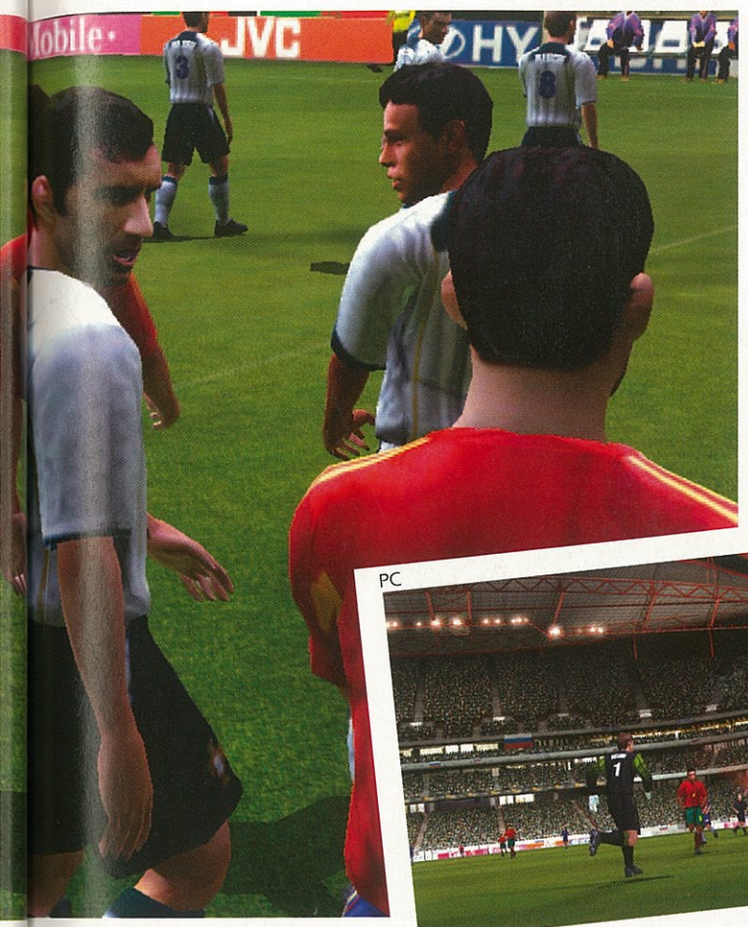
SITES RELACIONADOS
www.euro2004game.ea.com

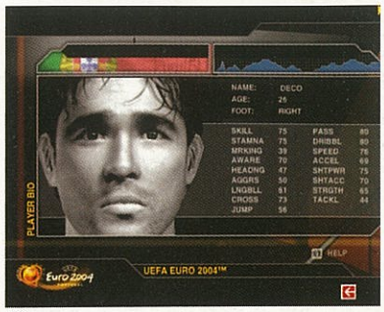
No início dos anos 90, os portugueses estavam habituados a seguir, com relativa indiferença, o Campeonato da Europa de Futebol pela televisão. Tudo mudou com a entrada em cena da "geração de ouro": Portugal transformou-se numa selecção poderosa e ganhou o direito a organizar a fase final de um Europeu no seu próprio território.
Para nós, fãs de futebol e videojogos, UEFA Euro 2004 assume um significado especial. Não só celebra a prova que decorrerá no nosso país a partir do mês de Junho como é também uma oportunidade imperdível para pisar, em "primeira-mão", os relvados dos dez estádios onde se disputarão as partidas do torneio. Recintos como o Estádio do Dragão, a nova catedral da Luz ou o colorido Alvalade XXI, foram minuciosamente trabalhados pelos artistas da Electronic Arts (EA) que nos oferecem, em bandeja de ouro, um lote de réplicas digitais das novas casas do futebol português. Esse é um dos aspectos mais interessantes do jogo oficial do Euro 2004, mas existem outras facetas que merecem a cobiça dos adeptos do desporto-rei.
A atmosfera dos desafios é electrizante (é impossível não vibrar quando a claque lusitana começa a gritar slogans como "Força Portugal" ou "Só mais um, só mais um!") e a mecânica de jogo apresenta-se como a evolução natural de **FIFA 2004**, fruto de um sistema de passes mais intuitivo e uma renovada inteligência artificial que dá luta, especialmente nas equipas mais cotadas.
A base de dados apresenta-se fiel à realidade, embora existam algumas escolhas discutíveis para certas selecções. A equipa portuguesa é um dos casos paradigmáticos. Segundo a EA Sports, Luiz Filipe Scolari é um tipo condescendente e vai convocar novamente Fernando Meira, Maniche e Sérgio Conceição, colocando-os a todos no onze principal. Costinha, um dos titulares indiscutíveis,

PS2

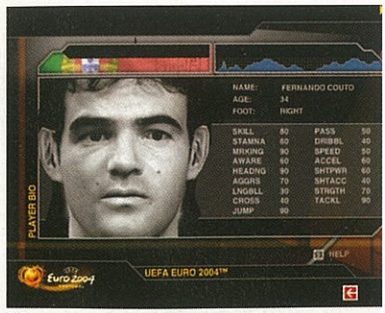
PS2

TEMA DE CAPA

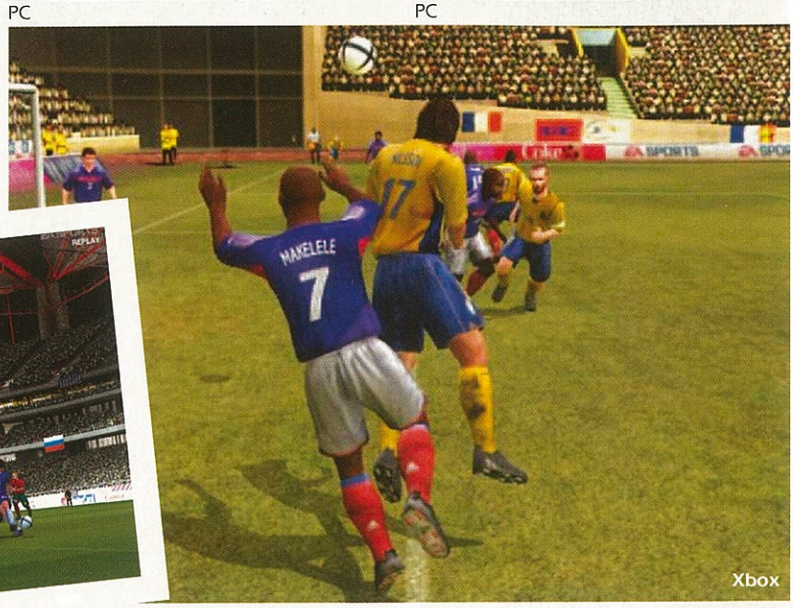




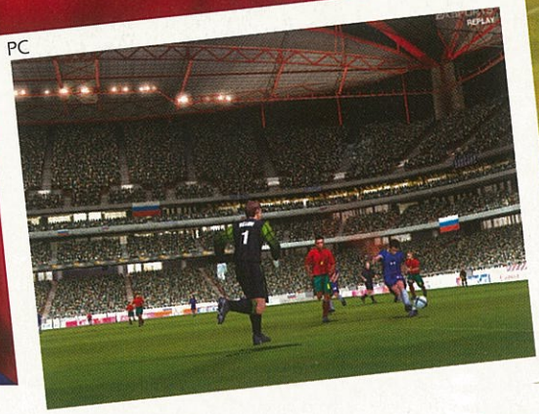
PC



PC



PC



é relegado para as reservas, e João Vieira Pinto e Vítor Baía (dois proscritos da era Scolari) ainda dão um ar da sua graça no banco dos suplentes. Felizmente, UEFA Euro 2004 permite-nos trocar jogadores e alterar tácticas a nosso bel-prazer.

O Campeonato da Europa é o prato forte do jogo, mas outras provas há capazes de nos prender ao ecrã por horas a fio. Uma das mais interessantes é, sem dúvida, a opção Fantasia. Temos aqui a hipótese de formar uma equipa com os melhores futebolistas europeus (independentemente da nacionalidade), mas a escolha é feita à vez, o que pode provocar algumas acesas discussões sobre o recrutamento deste ou daquele atleta.

O modo Situação é talhado para aqueles jogadores que gostam de desafios estimulantes. Pode conceder-se golos de vantagem ao adversário, entrar numa partida com quase toda a equipa amarelada ou tentar recuperar de uma derrota a poucos minutos do final da partida. Entretém, especialmente se a coisa envolver apostas com os amigos. A maioria das restantes competições é repescada dos episódios FIFA. Existem partidas amigáveis ou confrontos a duas mãos segundo as regras da UEFA (os golos forasteiros valem a dobrar), torneios por pontos ou eliminatórias (ou uma combinação de ambos) e sessões de treino para afinar cruzamentos, remates e os sempre importantes lances de bola parada. Relativamente a este último aspecto, UEFA Euro 2004 não muda uma vírgula a FIFA 2004. Os livres directos são realizados através de uma mira que colocamos no local para onde pretendemos enviar o esférico. Depois, define-se o efeito a infligir à bola e a potência do remate, um sistema que parece simples no papel mas cuja execução requer alguma prática. Quanto aos cantos, podem ser efectuados segundo esquemas predefinidos ou seleccionando-se um futebolista no interior da área que tentará escapar à marcação do seu adversário directo. A ideia parece interessante,

Só eu sei porque fico em casa!

Hinos clubísticos à parte, uma das grandes mais-valias de UEFA Euro 2004 é a notável recriação dos novos estádios que irão albergar o Campeonato da Europa. Pedra por pedra, bancada por bancada, a EA Sports não olhou a meios para nos proporcionar imitações perfeitas dos principais recintos portugueses de futebol.

J.V.

Estádio Alvalade XXI

Estádio da Luz

Estádio do Dragão

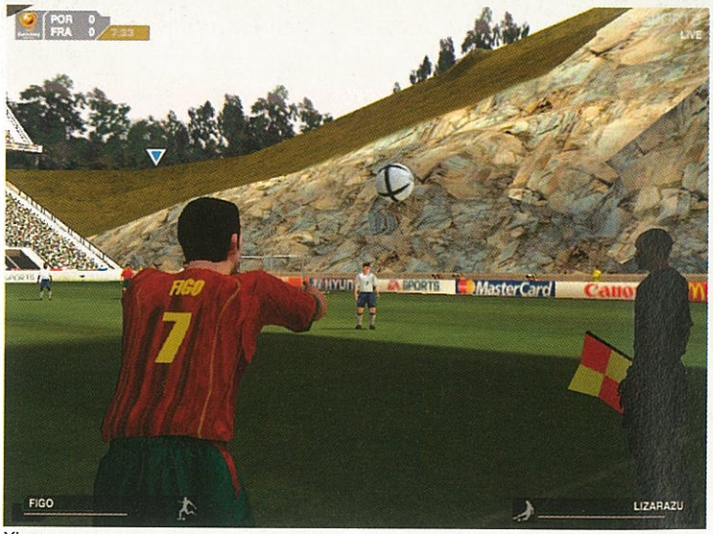
Estádio Municipal de Braga

TEMA DE CAPA

PS2

PC

Xbox



Xbox

mas a série **Pro Evolution Soccer** já provou que existem alternativas mais realistas para simular os lances de bola parada.

O sistema de controlo é acessível para principiantes, porém reserva alguns truques na manga para os jogadores mais calejados. É possível simular remates para fintar os defesas ou o guarda-redes, executar pontapés de bicicleta ou picar a bola por cima dos adversários, uma habilidade especialmente útil para levar de vencida defesas coriáceas como as da Alemanha ou Itália. Contudo, isto não significa que a obra seja perfeita.

Já nos conformámos com o desaparecimento das competições online na PS2 (só os possuidores de um computador poderão defrontar-se na Internet), mas custa-nos a aceitar a ausência de um editor para actualizar os atributos e fisionomia dos atletas. E porque não nos permite a opção Euro 2004 disputar uma fase de apuramento com Portugal à imagem das suas congéneres europeias? A evolução da moral dos jogadores é uma ideia interessante, mas de pouco nos serve quando ficamos limitados, na selecção lusitana, a disputar embates amigáveis até à fase final do Europeu.

Os divertidos comentários da dupla Jorge Perestrelo e Hélder Conduto pecam por uma certa falta de sincronização com o que se passa no relvado e mesmo as animações dos futebolistas, apesar de pormenorizadas, parecem algo "robóticas", dando sempre a sensação que as fintas e *sprints* são feitos em esforço em vez de se integrarem fluidamente no motor de jogo. Refira-se ainda que, ocasionalmente, denotam-se alguns soluços na animação das partidas, especialmente se a câmara estiver colocada num plano afastado e surgirem muitos futebolistas em simultâneo no ecrã (uma lacuna que sobressai mais na versão PS2).

O que UEFA Euro 2004 tem para oferecer é uma excelente recriação do torneio, visualmente estimulante e fácil de aprender a jogar por qualquer novato na matéria. É uma óptima peça de coleccionador para quem, daqui a alguns anos, desejar recordar os bons velhos tempos do Campeonato da Europa. Isto claro, se Figo, Rui Costa e companhia nos derem a alegria da tão almejada vitória no Euro 2004.

Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

A fórmula de FIFA 2004 refinada com algumas novidades. Vale sobretudo pela atmosfera e novos estádios portugueses.

UEFA Euro 2004

Os bastidores de UEFA Euro 2004

Em exclusivo para a Mega Score, o produtor de UEFA Euro 2004, Joe Nickolls, desvenda o processo de construção virtual dos dez estádios que albergarão o próximo Campeonato da Europa.

Mega Score (MS): Quais foram as principais preocupações durante as sessões fotográficas em Portugal?

Joe Nickolls (JN): Bom, visitar um estádio enquanto ele ainda está a ser construído é sempre estimulante. Tem que se ter atenção às obras que decorrem em redor e, muitas vezes, as infra-estruturas estão longe de se encontrar finalizadas quando avançamos com o trabalho. Tirámos centenas de fotos em cada estádio, desde as bancadas aos cabos que sustentam as coberturas. Os nossos artistas são reconhecidos pela atenção aos pormenores e julgo que isso está bem evidente na recriação dos estádios portugueses: dos rochedos no Estádio Municipal de Braga às elegantes curvas do Estádio Algarve, a nossa obra não fica a dever nada à realidade.

MS: Depararam-se com algum obstáculo durante as visitas?

JN: Só as questões corriqueiras do acesso aos estádios e toda a burocracia relacionada com o assunto. Por vezes, deparámo-nos com a movimentação de gruas e veículos pesados, logo, tivemos de garantir que o fotógrafo não corria perigo de vida durante as sessões fotográficas! Todavia, temos de sublinhar a forma calorosa como as pessoas nos receberam em Portugal. Foram todas extremamente simpáticas e foi um prazer trabalhar com elas.

MS: Como é que as fotos foram integradas no jogo?

JN: O nosso director artístico seleccionou cuidadosamente as melhores imagens que foram posteriormente retocadas segundo os tons oficiais do evento. O objectivo foi captar o espírito da competição e a adrenalina que os jogadores sentirão durante as partidas. Quando acederem aos menus, as pessoas vão esquecer-se que estão perante um jogo tal é a similaridade entre o visual do torneio e UEFA Euro 2004.

MS: Tendo em conta a vossa experiência, foi muito diferente trabalhar num projecto futebolístico?

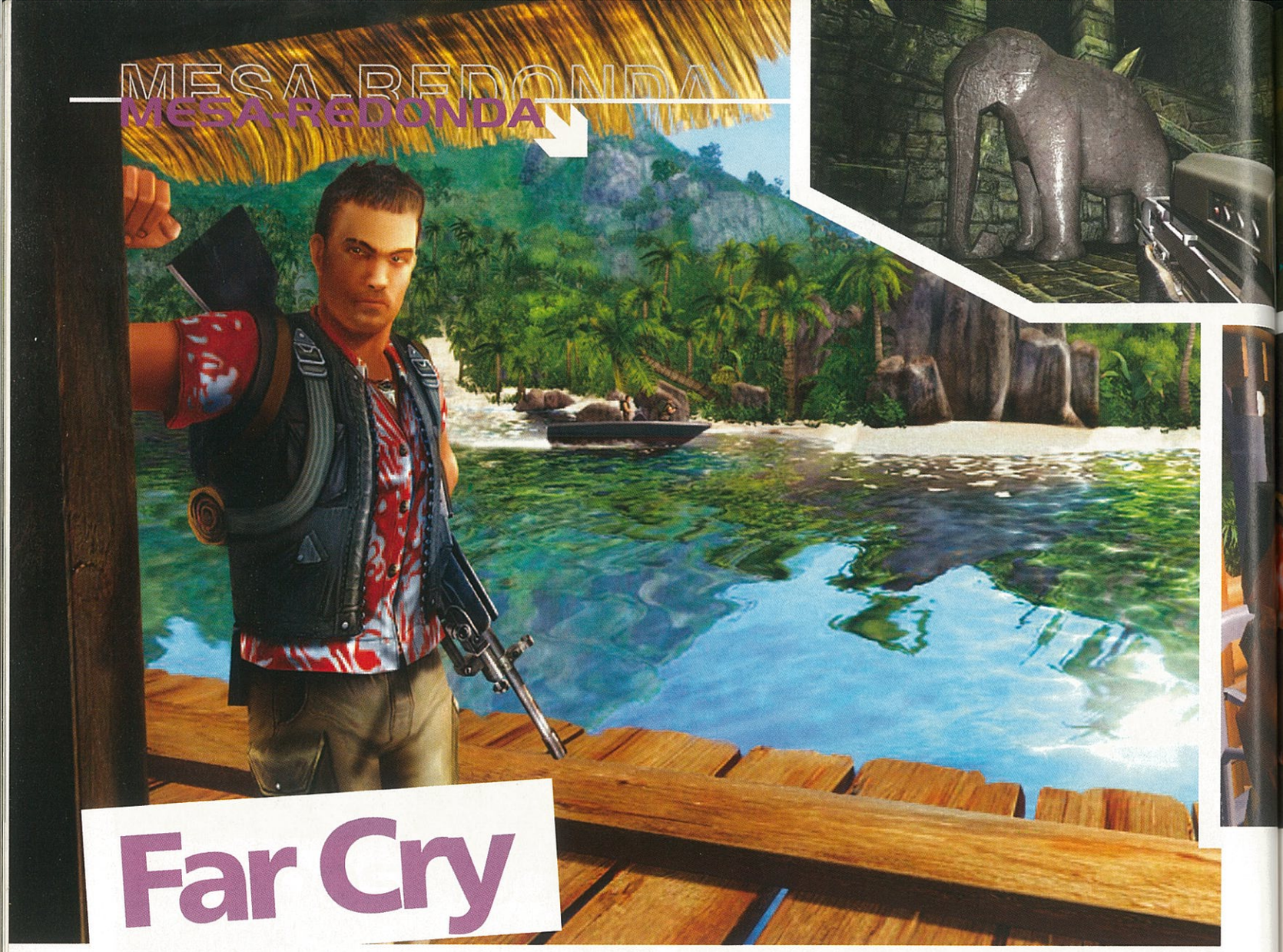
JN: Bem, o *deadline* foi, indiscutivelmente, o obstáculo mais difícil de superar. Recriar digitalmente os estádios ao mesmo tempo que estes iam sendo construídos foi um tremendo desafio. Tal como Portugal teve de fazer horas extraordinárias para terminar as obras dentro do prazo, também nós tivemos de dar o litro para ter os estádios prontos a serem integrados no jogo.

Joe Nickolls

MS: Qual é a vossa impressão sobre os estádios do Euro 2004?

JN: A maior particularidade destes recintos é que eles possuem características únicas que os distinguem uns dos outros. Os arrojados designs e pinturas sobressaem em todos os estádios e a atenção ao meio envolvente foi um pormenor que também não foi descurado. No passado, parecia que os estádios caíam do céu só para encher um terreno vazio mas, agora, os construtores ponderaram numa articulação harmoniosa de todos os factores.

Entrevista conduzida por Jorge Vieira



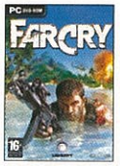
Far Cry

Cuando calienta el Sol

Sistema: **PC**
Género: **Acção**
Autor: **Crytek Studios**
Editora: **Ubi Soft**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

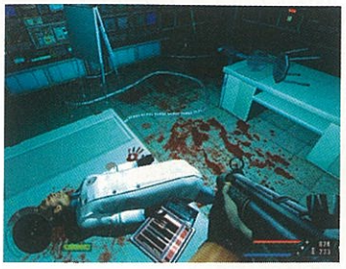
SITES RELACIONADOS
www.crytek.com
www.ubisoft.com
http://farcry.ubi.com

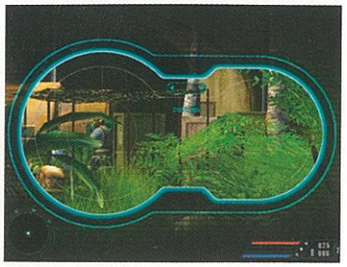
TRUQUES E DICAS
www.gamewinners.com/
DOSWIN/blfarcry.htm

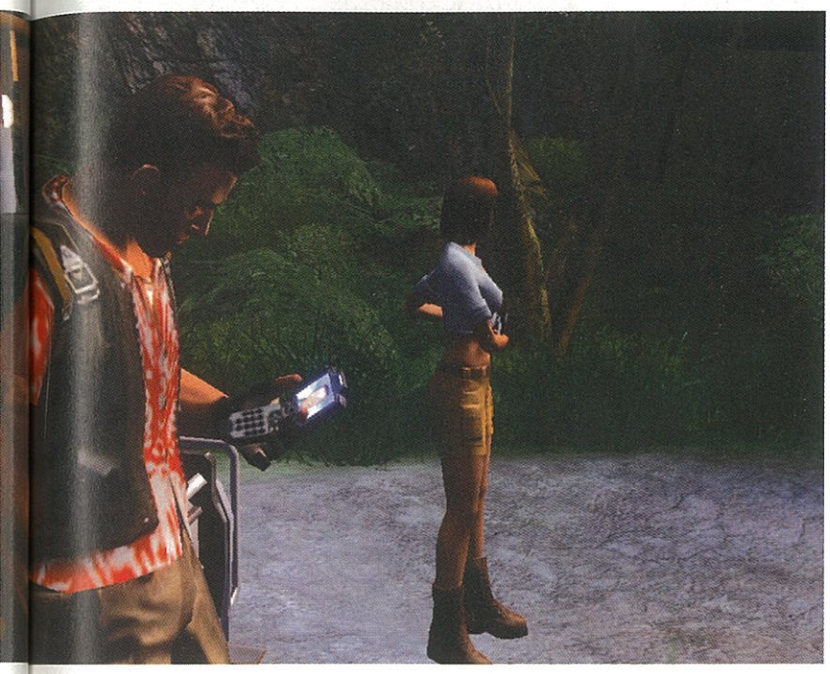


Condenado ao ostracismo no país onde nasceu, até que uma versão mais suave apareça, Far Cry é o jogo de estreia da produtora alemã CryTek. Talvez oprimidos pelo clima local, três irmãos, Cevat, Avni e Faruk Yerli, resolveram contratar um grupo de jovens talentos de mais de dez nacionalidades (Portugal incluído) para criar um paraíso tropical em formato digital. Após várias reportagens, entrevistas, artigos de opinião e antevisões feitas na Mega Score, podemos finalmente dizer em tom concludente que Far Cry é um grande jogo de acção e é, de longe, o mais belo jogo que alguma vez vimos.

Este First Person Shooter (FPS) narra a história de Jack Carver, um homem que fica preso num arquipélago a Sul do Pacífico, após um ataque mercenário à sua embarcação. O seu objectivo é apenas regressar à civilização, mas não sem antes descobrir o paradeiro da sua companheira de viagem Valerie. Isto obrigará Carver a embarcar numa autêntica montanha-russa em que o esperam loucas viagens de barco, jipe e asa delta entre outras surpresas que reservamos para uma relação mais íntima entre o jogador, o rato e o ecrã.

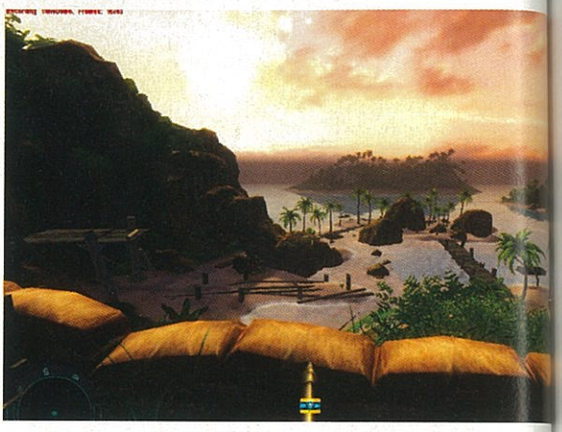






Poderíamos gastar centenas de palavras a elogiar o aspecto de Far Cry, a salientar riquezas gráficas ou aludir a densidade da flora, mas há alturas em que as imagens falam por si. Convém é ter presente que para jogar é necessário, no mínimo, um PC que há um ano e meio fosse topo de gama. Com menos que isso já será um privilégio conseguir sequer arrastar-se pelas suas areias. Se bem que este é um dos raros casos em que podemos dizer que o jogo tem boas razões para ser exigente. Uma destas razões é a profundidade (real) de campo. Ter à frente uma ilha colossal e paradisíaca onde temos a liberdade de ir até ao ponto mais ínfimo do horizonte é qualquer coisa de avassala dor. É uma sensação de liberdade notável, que abre portas a uma aventura não totalmente linear. Ainda assim, as imposições narrativas obrigam o jogador a ir de um ponto ao outro do cenário, se bem que existam várias formas de percorrer o trajecto – regra geral, a distância mais curta é a mais difícil. Acção mais hollywoodesca do que a de Far Cry é difícil de obter. Os dedos das mãos (e dos pés) não chegam para contar os momentos que podemos associar o que se está a passar no ecrã a filmes como Aliens, James Bond, Jurassic Park, Triple X ou The Island Of Dr.

MESA-REDONDA



Moreau. Referências estranhas, quando metidas no mesmo saco, mas a verdade é que o jogo consegue fazer naturalmente várias transições entre realismo e fantasia. Por norma, o realismo decorre em vastos e exuberantes ambientes abertos, onde a inteligência artificial de oponentes humanos funciona eficazmente, ao passo que a abordagem ao fantástico manipula a tensão do jogador em recintos mais restritos e macabros. Recordamos que são raríssimos os jogos que fazem este tipo de transições sem chocar os jogadores. Uma das maiores referências dos FPSs, **Half-Life**, fê-lo de uma forma que foi muito criticada.

Material bélico e transporte são coisas que não irão faltar nesta "desbunda", com a espingarda de franco-atirador, uma MP5 silenciada e uns binóculos capazes de detectar movimento e som a terem mais relevo que qualquer metralhadora ou lança-mísseis. Mas nem tudo são rosas em Far Cry. A par dos requisitos elevados, um outro espinho é o sistema de dano (mal) localizado, que leva os inimigos humanos terem uma resistência anormal a tiros no peito e membros. Só um tiro certeiro à cabeça é que vem com a garantia de uma certidão de óbito. Há quem reclame outros defeitos, como o facto de nadarmos com arma, mas isso já entra no domínio do preciosismo *nerd* do jogador hardcore, com a típica atitude de quanto mais se tem, mais se exige. No que respeita à vertente para múltiplos jogadores, não contem com uma mecânica rebuscada, pois os modos aqui são Deathmatch, Team Deathmatch e Domination (baptizados com outros nomes). Contudo, os mapas estão bem concebidos para a realidade dos confrontos online, e o simples facto de haver uma enorme profundidade de campo já torna as coisas interessantes.

Ainda não conseguimos perceber se Far Cry é terapêutico ou frustrante, mas divertido, atraente e extenso é. Paradoxalmente, um FPSs tão exigente como este tem enorme apelo junto dos jogadores casuais, justamente aqueles que provavelmente não têm uma máquina suficientemente potente para o correr. Mas não deixa de ser caricato ouvir várias pessoas que abominavam "jogos de tiros" confessarem que tinham de jogar Far Cry.

Frederico Teixeira

CLASSIFICAÇÃO

RECOMENDADO

O mais belo pedaço de entretenimento tropical que o PC já conheceu, se bem que isso tenha um preço elevado em ciclos de processamento.

MESA-REDONDA

Longe da vista, perto do coração

Se vos disserem que Far Cry é gráficos e pouco mais, não acreditem. A Crytek conseguiu, logo na estreia, produzir um dos jogos de acção mais empolgantes dos últimos anos, uma experiência imersiva como já não víamos desde **Halo** ou Half-Life.
Os incríveis efeitos visuais são apenas um isco para cativar os jogadores. O mais importante de tudo é que os autores colocaram o motor gráfico ao serviço do jogo (e não o contrário, sublinhe-se) oferecendo-nos uma aventura num cenário paradisíaco (uma refrescante mudança face às dezenas de FPS desenrolados em catacumbas ou cidades futuristas) repleto de inimigos astutos e cenas memoráveis, como a viagem de parapente, ou as fugas aos mutantes com um mísero cartucho de munições na metralhadora!
Far Cry combina realismo e ficção em doses iguais. Umas vezes revivemos as idílicas férias nas praias das Maldivas, outras julgamo-nos irremediavelmente perdidos na selva à imagem de filmes como Predator ou Jurassic Park. Esta é uma daquelas obras predestinadas a fazer furor entre a comunidade de *modmakers*. Que tal participar numa competição de barcos a motor em redor das ilhas? Ou gerir complexos turísticos num jogo de estratégia? E uma prova de sobrevivência, estilo Survivor, numa selva infestada de dinossauros? A imaginação é o limite!
Até à data, Far Cry é, indiscutivelmente, o melhor jogo de 2004. Quem vos diz o contrário está muito enganado.

Jorge Vieira

The Crying Game

Far Cry está longe de ser um grande jogo , se entendermos como tal algo que nos divirta, intrigue, surpreenda, envolva, nos motive e fique na nossa memória. Far Cry é uma genial peça de engenharia, num ano em que esse estatuto pode durar dois, três meses: **S.T.A.L.K.E.R.**, **Doom 3** ou **Half-Life 2** estão à espreita.
Far Cry é lindo. O nosso olhar pode perder-se neste interminável horizonte longínquo. A água é fluida e húmida, a areia parece emanar calor, a vegetação é exuberante. Jack Carver, o herói, tem uma camisa havaiana e até esbraceja como um macaco. Só falta mesmo o leite de coco. Mas tudo isto, por mais que impressione, não me desperta outro sentimento que não as saudades das minhas férias de Verão em Lagos.
A verdade é que, se Far Cry é um excelente cartão de visita a Crytek – que tem aqui um motor gráfico com grande potencial de licenciamento, embora a detecção de colisão permita situações inacreditáveis, como inimigos que se mantêm de pé mesmo depois de lhes despejarmos um carregador dos pés à cabeça – não apresenta uma única ideia de design que não derive das suas forças tecnológicas. As personagens não têm espessura, a narrativa não desperta interesse, a única motivação é, qual Robinson Crusoes virtuais, a exploração destes cenários saídos de um postal turístico. E ainda bem que já está anunciado um *patch* que permite gravar posições, porque este sistema de *checkpoints*...
Isto é acção pura, é entretenimento, dizem-me. Bom, desculpem-me, mas para isso tenho, **Painkiller** testado nas páginas vizinhas. E para quem se ainda deixa deslumbrar com estes malabarismos tecnológicos: alguém se lembra de **Unreal 2**?

Nelson Calvinho

Olhos vorazes

Far Cry tem uma espectacularidade gráfica sem precedentes.
Ver aquelas ilhas pintadas de diferentes tons consoante a hora do dia é olhar para um quadro de um grande mestre. Subir a um cume e observar quilómetros de árvores, areia e mar é uma visão única. Goste-se ou não do jogo, ninguém fica indiferente a tanta beleza paradisíaca, um local onde apetece passear apenas pelo prazer naturalista do acontecimento. Halo foi o último jogo a arrebatar pela paisagem de tirar o fôlego. Mas se Halo tinha uma história decente e originalidade (apesar de nos níveis avançados se tornar repetitivo), Far Cry é gráficos e pouco mais. Quase tudo foi feito em inúmeros FPS. Isto não significa que esteja desprovido de emoção, pois consegue agarrar o jogador. No entanto, podia ser muito mais.
Não sabemos o sucesso que este título terá, mas parte dele aproveita a data de lançamento pré-Half-Life 2 e pré-Doom 3. Onde Far Cry se pode destacar é na criação de uma comunidade online bastante activa. Dadas as ferramentas certas, os jogadores terão o mundo à disposição: campanhas baseadas em guerra de guerrilha, torneios de atiradores furtivos, corridas de barco, espectáculos de asa delta, acrobacias com jipes. Os fãs conseguem sempre surpreender as equipas de programação com a sua criatividade e Far Cry tem tudo para se tornar no terreno de experiências ideal. Vamos bronzear-nos (ao de leve) até chegarem os verdadeiros senhores de 2004.

Nuno Faria

POUPE 5€*

Na compra do Jogo Painkiller na

Webboom.pt

Promoção válida até 31 de Julho 2004

* Introduza o código **WBXE8432W5MS** no momento da compra no site.

The way it's meant to be played
NVIDIA

A melhor coisa para além de uma "stake-gun" (arma de estacas) bem oleada é um processador gráfico NVIDIA GeForce FX. Painkiller é a fusão perfeita da acção dos melhores jogos clássicos com os gráficos de última geração com que sempre sonhou - por isso precisa do melhor hardware!

Monstros incrivelmente detalhados

Single e Multiplayer

Física avançada (Havok™ 2.0)

"Não há dúvida que Painkiller caminha para se tornar o maior HIT de 2004" Gamechronicles.com

"Este é um sério concorrente aos prémios para os melhores FPS de 2004" Play Magazine

PlayGames®

PC CD-ROM

XBOX

16+ www.pegi.info

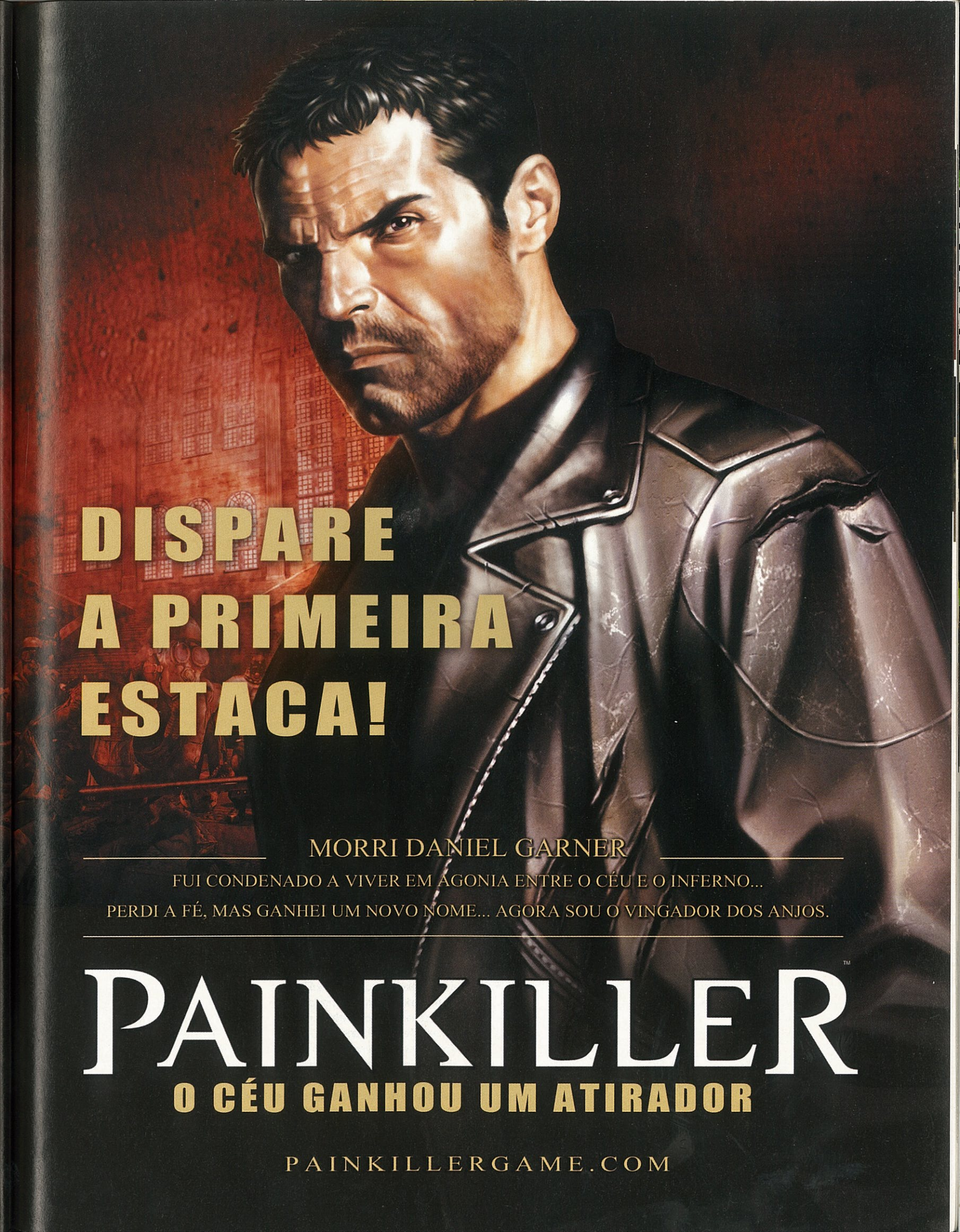
PLAYS BEST ON ALIENWARE

POWERED BY gamespy

PEOPLE CAN FLY

DREAMCATCHER

© 2004 Dreamcatcher Interactive Inc. A marca e o logótipo Dreamcatcher são marcas registadas da Dreamcatcher Interactive Inc. GameSpy e o logótipo "Powered by GameSpy" são marcas registadas da Gamespy Industries, Inc. Alienware é uma marca registada da Alienware Corporation. Microsoft, Xbox e o logótipo Xbox são marcas registadas da Microsoft Corporation e são utilizados com autorização da Microsoft. PlayGames é uma marca registada da Porto Editora, Lda. As restantes marcas pertencem aos respectivos proprietários.


DISPARE
A PRIMEIRA
ESTACA!
MORRI DANIEL GARNER
FUI CONDENADO A VIVER EM AGONIA ENTRE O CÉU E O INFERNO...
PERDI A FÉ, MAS GANHEI UM NOVO NOME... AGORA SOU O VINGADOR DOS ANJOS.
PAINKILLER™
O CÉU GANHOU UM ATIRADOR
PAINKILLERGAME.COM

Xbox

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Licença para espiar

Sistema: **PC/Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Ubi Soft**
Editora: **Ubi Soft**
Distribuidora: **Ecofilmes (Tel.: 256 836 273)**

SITES RELACIONADOS
www.splintercell.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/computer/doswin/code/36904.html
http://db.gamefaqs.com/console/xbox/file/pandora_tomorrow_e.txt

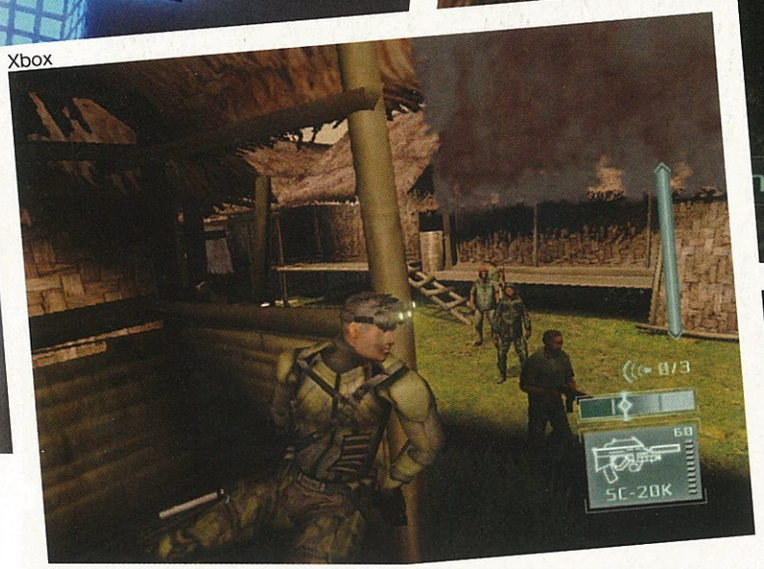
A expectativa em torno do sucessor de **Splinter Cell** era enorme. Apesar da editora clamar que Pandora Tomorrow não é a sequela directa das aventuras de Sam Fisher (compreendendo-se assim a ausência do número 2 no final do título), aguardava-se com ansiedade novos desenvolvimentos sobre a obra que, a par de **Thief e Metal Gear Solid**, colocou o género *stealth* no topo da lista de preferências dos jogadores. Será que a espera foi frutuosa? Bom, primeiro há que realçar as duas vertentes distintas desta nova aposta Ubi Soft. A campanha a solo foi produzida por uma equipa sedeada na cidade chinesa de Xangai, enquanto o inovador módulo de competições em rede era aperfeiçoado nos famosos estúdios canadianos de Montreal.

O resultado é uma espécie de duas metades de uma laranja com sabores distintos, mais doce e exótica quando saboreada em público e sensaborona no momento em que a deglutimos, sozinhos, na escuridão do quarto.

A história de Pandora Tomorrow volta a envolver terroristas, governos e agências militares secretas, não fosse este mais um enredo com a chancela do escritor Tom Clancy. Curiosamente, o jogo arranca num cenário especialmente querido aos espiões portugueses: Timor-Leste. Sob o pretexto de pretenderem apoiar a consolidação desta jovem democracia, os Estados Unidos instalam-se de armas e bagagens na região, mas uma série de pequenos atentados perpetrados por milícias ligadas ao regime indonésio ameaçam trazer a desordem ao território de Xanana Gusmão.

A escalada do conflito culmina com um assalto à embaixada norte-americana que acaba por forçar Sam Fisher a viajar até ao sudeste asiático, não para salvar os reféns, mas para resgatar documentos confidenciais que não podem cair nas mãos erradas. Esta missão inicial é um bom exemplo da forte aposta dos autores em cenários exteriores. Splinter Cell era um jogo fantástico mas, por vezes, tornava-se difícil evitar uma certa claustrofobia no meio de tantos escritórios, mansões e laboratórios. Pandora Tomorrow solta-se das amarras e abre as janelas para as ruas de Jerusalém, a selva nos subúrbios de Jacarta ou o tejadilho de um comboio que ruma a Paris. Tecnicamente, a ideia

Xbox



PC

PC

Xbox

é concretizada com apreciável mestria graças a um motor gráfico onde se destacam a iluminação (uma das imagens de marca da obra) e as notáveis animações da vegetação, chuva e outros efeitos visuais que reforçam a imersão no jogo.

Sam Fisher tem alguns novos truques na manga (como o movimento SWAT junto às portas ou a impulsão para uma plataforma após realizar uma espargata entre paredes), mas não existe nada, nesta campanha a solo, que nos deixe totalmente rendidos como no primeiro episódio. O estilo mantém-se semelhante, mas as deficiências da versão original saltam mais à vista agora que voltam a ser repetidas.

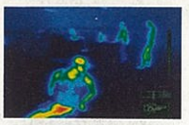
As missões são lineares e estão cheias de momentos "scriptados" que transformam o desafio numa mera experiência de tentativa e erro. Os inimigos estão sempre nos mesmos locais, à mesma hora e com os mesmos padrões de comportamento. Se exceptuarmos a missão do comboio em movimento e um ou outro cenário, só existe um trajecto e uma solução óptima para superar cada obstáculo. E até mesmo o formidável sistema de inteligência artificial tem falhas que um jogador astuto saberá explorar em seu proveito.

O que não significa, sublinhe-se, que esta nova aventura não tenha uma mão cheia de sequências para emoldurar na parede lá de casa. Definitivamente, o grande trunfo de Pandora Tomorrow reside nas partidas online. Duas equipas – espiões e mercenários – competem entre si em edifícios extremamente detalhados como cinemas, armazéns e bases militares (num total de oito mapas especialmente criados para esta vertente). Os objectivos das facções são completamente distintos: os espiões da Shadownet pretendem roubar, sabotar ou neutralizar vários contentores de vírus espalhados pelos cenários; enquanto os mercenários da corporação ARGUS procuram impedir, a todo o custo, que

Olho de lince

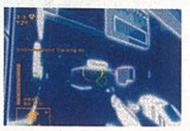
A tecnologia desempenha um papel fundamental em Pandora Tomorrow. Não só existem dispositivos para todas as ocasiões (gazuas, microfones laser, granadas com múltiplos fins e câmaras ocultas, entre outros), como o jogador terá ainda de se ver a braços com complexos sistemas de vigilância, alarmes e torres automatizadas que terão de ser contornados de forma astuta e silenciosa. No entanto, o grande destaque do jogo vai para os equipamentos de visão:

Óculos de visão nocturna – Ideais para explorar o terreno em condições de visibilidade nula. Amplificam a luz ambiental.



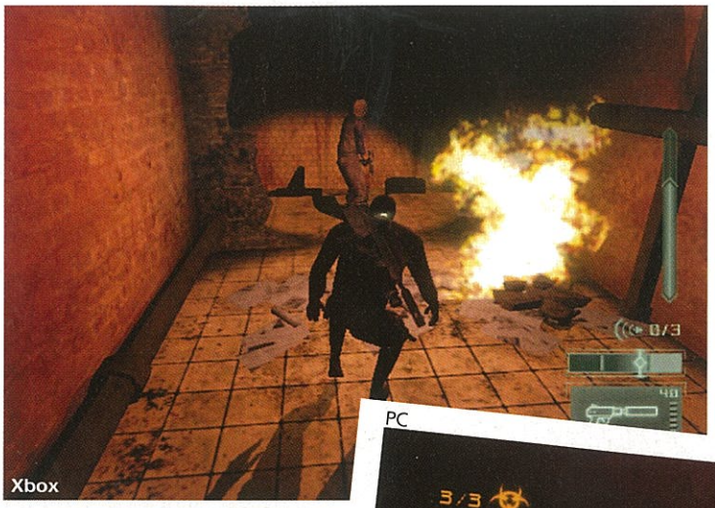
Óculos de visão térmica – Captam o limiar superior do espectro infra-vermelho. Em vez da luz, este aparelho identifica as fontes de calor que são representadas no ecrã a vermelho.

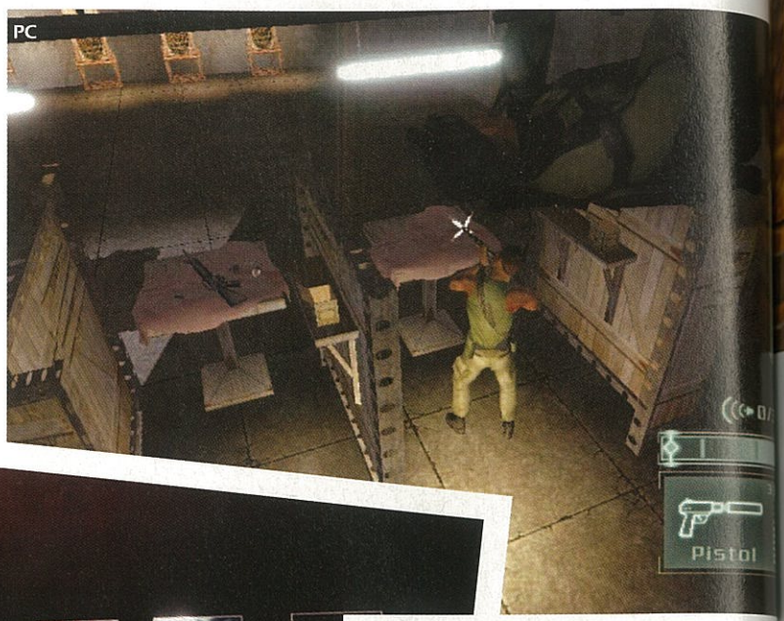
Visão de movimento – Um dos equipamentos utilizados pelos mercenários nas partidas em rede. Revela a turbulência do ar criada pela movimentação de pessoas ou objectos em movimento.

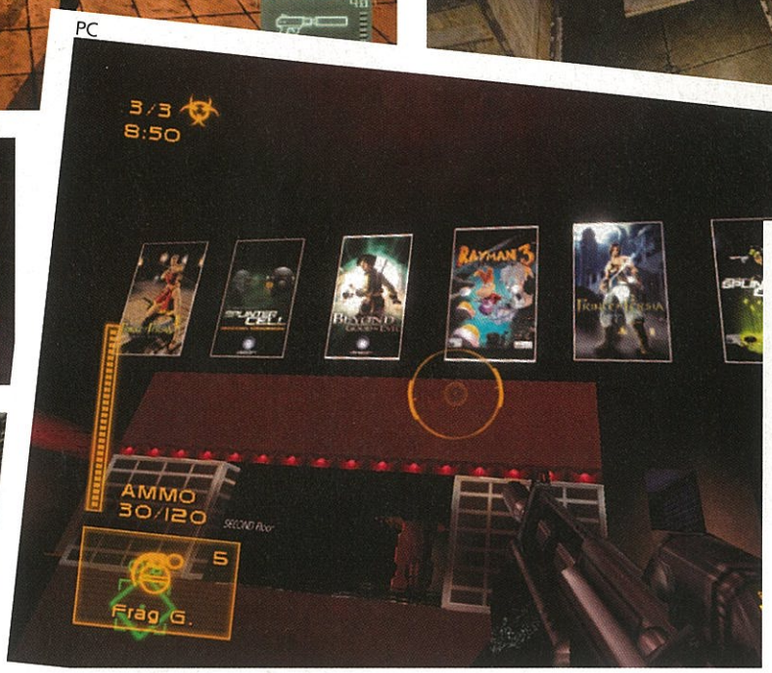


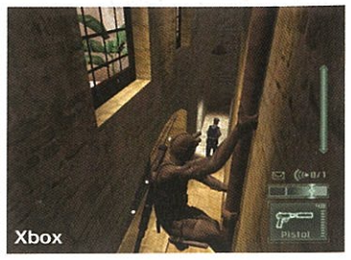
Visão electromagnética – Outro aparelho da corporação ARGUS. Localiza as interferências emitidas por dispositivos electrónicos. Especialmente útil para detectar espiões que tenham os óculos activados.

J.V.

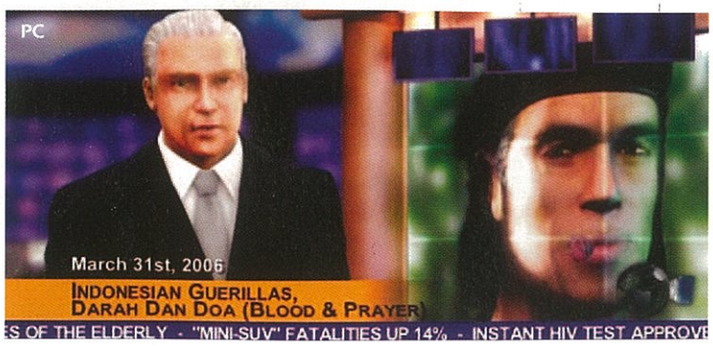








os adversários concretizem os seus objectivos.
Apesar de limitadas a um máximo de quatro jogadores (distribuídos em equipas de dois contra dois, ou de três contra um), estas competições oferecem-nos uma experiência online bastante diferente do frenesim que caracteriza um deathmatch num First Person Shooter. A ideia de vestir a pele de um espião que tenta passar despercebido a toda a hora resulta bem neste jogo do gato e do rato, mas os mercenários equilibram a balança com um poderoso manancial bélico e a vantagem de saberem, em última instância, a localização dos alvos perseguidos pelos rivais.
O conceito é concretizado de forma brilhante, embora subsistam arestas por limar, como o excesso de indicadores gráficos no ecrã e a estabilidade dos servidores da Ubi.com que, volta e meia, nos despejam para fora de uma partida sem qualquer razão aparente.
A jogabilidade também não é tão imediata nas competições em rede como na vertente solitária, um detalhe que deriva dos novos truques e sistemas de controlo (os mercenários são controlados numa perspectiva da primeira pessoa) utilizados na vertente para múltiplos jogadores. Pena mesmo é que os jogadores portugueses só possam desfrutar desta maravilha à frente de um computador, pois, como é público, o serviço Xbox Live! ainda não se encontra disponível no nosso país. Resta a hipótese de ligar consolas em rede para brincar às escondidas com os amigos.
Os fãs de Splinter Cell vão regozijar-se com a nova aventura, mas ela merece mais o epíteto de boa expansão do que propriamente uma sequela digna desse nome. Não haverá amor como o primeiro?



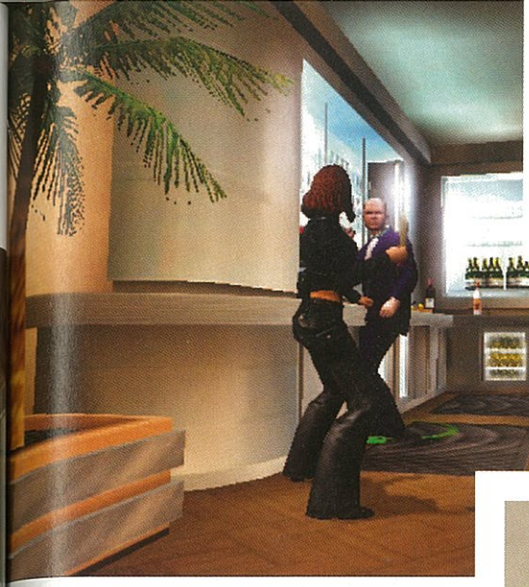
CLASSIFICAÇÃO

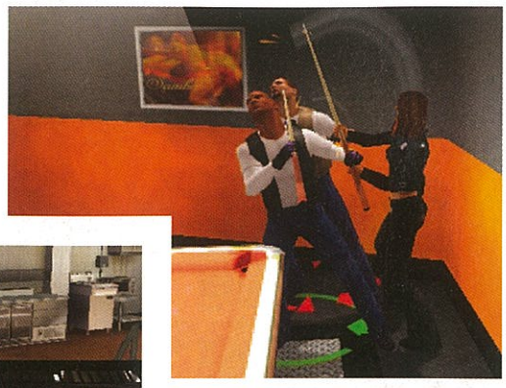
PC

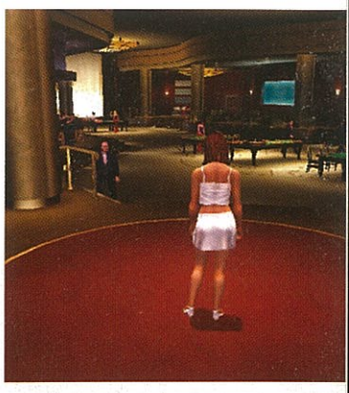
Xbox

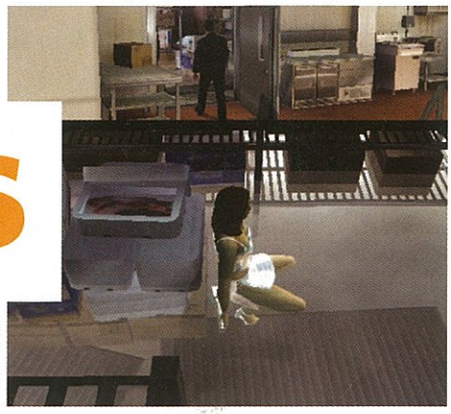
Jorge Vieira

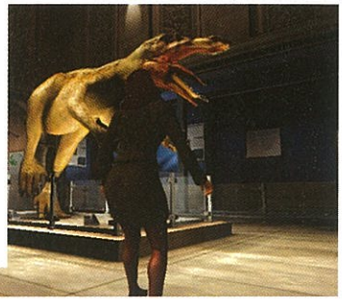
A espionagem chega à Internet num jogo que repete as mesmas ideias do original na campanha a solo.





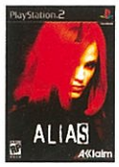






Alias

Sydney?



A própria. Em estrutura e pixéis, Sydney Bristow passa para o lado digital do mundo do entretenimento. Depois de deliciar os espectadores com as suas aventuras televisivas, a bela agente da CIA entra a matar na PS2. Com um argumento escrito pelos autores da série, este Alias é o perfeito episódio jogável. Sydney é uma heroína típica do século XXI. Sempre elegante, ela faz muito mais do que pavonear a sua figura atlética pelo ecrã, revelando-se tão bonita quanto letal. Nesta aventura, ela dará mais uma vez o seu melhor para acabar com os maus da fita, mesmo que isso implique andar com uma mini-saia ridiculamente curta a servir bebidas num casino mal iluminado.
"Hmm...", pensam já alguns de vós com o sorriso maroto número 88...
E embora eu continue a achar um bocado estranho o facto de haver homens que babam perante uma boneca digital, sendo esta a aproximação possível a Jennifer Garner, até acho legítimo.
Igualmente legítima era a minha preocupação em relação a Alias. Sendo uma licença de uma série televisiva com uma miúda ao comando, as possibilidades de ser um fracasso eram bastante elevadas. Felizmente, tive uma boa surpresa e as minhas (poucas) expectativas em relação ao jogo foram até superadas. O argumento é sólido e não nos limitamos a correr e a dar tiros estupidamente. Até as mudanças de guarda-roupa (não, seus tarados ninguém a vê despir-se) são importantes e podem levar a um frustrante *game over* se, tal como eu fiz, experimentarem trocar-se no decorrer de uma missão *undercover*. Com um arsenal de armas e *gadgets* de fazer inveja, Sydney mete outras agentes secretas a um canto (sim, Nikki, este recado é para ti), graças ao seu carisma, mas sobretudo à sua inteligência. Claro que isto era uma figura de estilo e a inteligência não é de Syd propriamente dita, mas sim da forma como o jogo foi concebido, obrigando-nos a estar atentos e a jogar com a cabeça em vez de com os dedos. Uma distracção ou um movimento irreflectido podem deitar tudo a perder. É claro que também há situações em que podemos soltar a franga e dar uns bons tiros, mas a ênfase está na acção furtiva e no sangue frio.

As seis missões de Alias vão levar o jogador a locais como o Rio de Janeiro, Hong Kong e Monte Carlo. Nem sempre teremos oportunidade de verificar se estes foram bem reproduzidos, mas estamos constantemente de olho na nossa menina, que infelizmente tem momentos em que parece um pouco fora de forma. Syd tem uma série de movimentos (a Acclaim fala em mil animações conseguidas através de captura de movimentos, o que eu acho um abuso, mas, e daí, não as contei), mas há ocasiões em que a fluidez não satisfaz, dando um ar ligeiramente robótico à miúda.
De um modo geral, os figurantes também não são dos mais animados e, embora tenhamos a possibilidade de interagir com alguns deles, muitas dessas ditas interacções resumem-se a uma linha de diálogo sem qualquer utilidade. Contudo, e apesar de estarem longe de ser extraordinários, os gráficos são decentes e a jogabilidade permite equilibrar a balança o suficiente para que Alias seja uma proposta interessante.

Erica Cunha e Alves

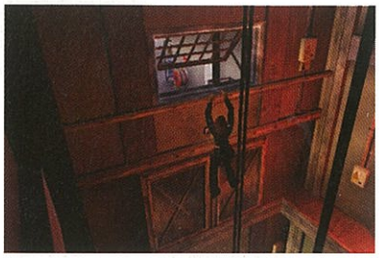
CLASSIFICAÇÃO

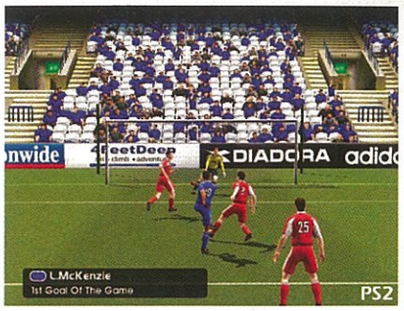
Gira, esperta e bem equipada, Syd invade a PS2 numa aventura sólida, mas que podia ser esteticamente melhor.

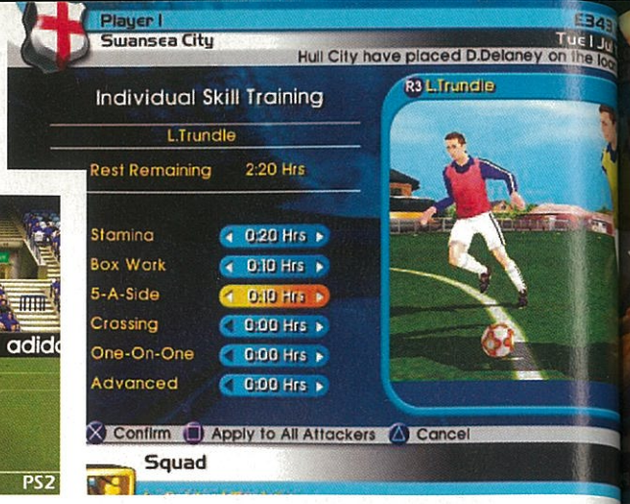
Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Editor: **Acclaim Cheltenham**
Distribuidor: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.acclaim.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/35711.html







LMA Manager 2004

Baralha e volta a dar

Sistema: **PlayStation 2 / Xbox**
Género: **Estratégia**
Autor: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.codemasters.com/lmamanager2004

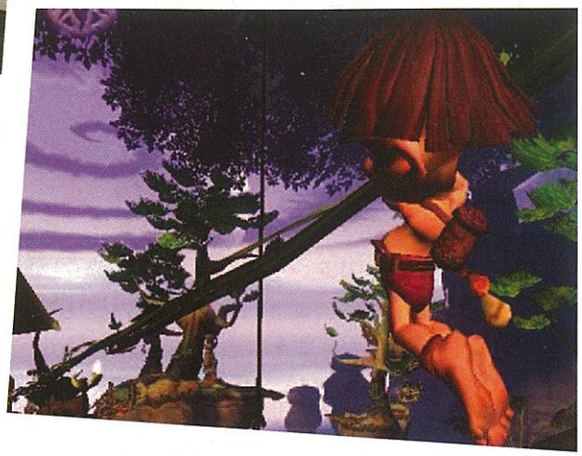
TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/xbox/code/36763.html
www.consolecheatcodes.com/playstation2/lmamanager2004cheats.html

No final de 2002, a Codemasters operou, com assinalável sucesso, uma mudança de imagem em LMA Manager. Uma interface aperfeiçoada, partidas entretidas em 3D, tudo contribuiu para cimentar este jogo como um dos poucos títulos de estratégia futebolística recomendáveis nas consolas.
A expectativa era elevada perante um novo episódio da série mas, desta vez, a montanha pariu um rato. As inovações resumem-se à actualização da base de dados (de acordo com as últimas transferências de Inverno) e a uma nova competição - o Fantasy Team Mode - que não fazem esquecer a ausência da Superliga portuguesa.
O jogo mantém-se praticamente idêntico ao seu antecessor.
Qualquer novato na matéria será capaz de escolher uma equipa (dos campeonatos inglês, escocês, francês, alemão, espanhol ou italiano), alinhar tácticas e estilos de jogo e gerir os aspectos financeiros e infra-estruturais que, opcionalmente, poderão ficar a cargo de um grupo de prestáveis assessores. A navegação entre menus é escorreita graças à sobreposição de duas barras de opções (as tarefas principais e respectivas decisões) que podem ser acedidas através dos manípulos e botões L e R dos gamepads.
A oferta de um motor gráfico tridimensional para recriar os desafios é uma faca de dois gumes pois, embora divertidos, os embates pecam por alguma falta de realismo, especialmente ao nível dos movimentos dos atletas e nas reacções a desmarcações e ressaltos de bola.
Mas o pior mesmo é que, passados todos estes meses, a Codemasters não alargou a experiência a novos campeonatos, uma falha imperdoável se atendermos que, por exemplo, a Xbox já dispõe de um **Championship Manager** vestido a rigor com dezenas de ligas, provas lusitanas inclusive.
Existe a hipótese de criar um clube de raiz no estreante Fantasy Team Mode com uma almofada orçamental de 80 milhões de libras (cerca de 122 milhões de euros) para adquirirmos os reforços que desejarmos. É possível construir uma espécie de mini-selecção portuguesa, mas há sempre um tecto a limitar o nosso instinto patriótico.
De resto, refira-se a utilização do Xbox Communicator (o microfone USB) para berrar ordens aos jogadores no decurso das partidas, uma pequena curiosidade que esperamos ver melhor explorada em futuros capítulos da série. Isso e a introdução de novas funcionalidades que livrem o jogo do epíteto de mera expansão. Que, na prática, é o melhor termo para descrever este LMA Manager 2004.

Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

LMA Manager 2004 oferece plantéis actualizados mas as novidades contam-se pelos dedos de uma mão.



Tak And The Power Of Juju

Os lãzudos

Quando se faz parte da tribo dos Pupununu, a vida é uma festa constante. Ou pelo menos era, até ao dia em que um feiticeiro malvado chamado Tlaloc rouba as Pedras da Lua que protegiam a pequena aldeia do mal. Como se isso não bastasse, o herói de serviço terá de ser o menos qualificado para a tarefa, uma vez que Lok, o melhor guerreiro da tribo, foi apanhado pelo feitiço que Tlaloc lançou sobre toda a aldeia e é agora uma belíssima ovelha, de lã espessa e um "méééé" bastante sonoro, mas incapaz de fazer seja o que for para salvar a situação. Só o venerável ancião Jijolba e o jovem Tak, um rapaz cheio de boa vontade, mas que não é o mais esperto dos Pupununu, é que não possuem agora um belo casaco. Segundo as leis dos heróis improváveis, Tak assume o papel de protagonista desta divertida aventura e recebe por missão reunir os ingredientes necessários para que Jijolba possa transformar todas aquelas ovelhinhas de novo em pessoas. Felizmente, ele não está sozinho pois pode contar com a ajuda de Flora, uma espécie de fada que surge no início do jogo para ensinar o jogador a lidar com o sistema de controlo e, daí em diante, faz aparições oportunas para dar umas dicas nos momentos mais complicados.

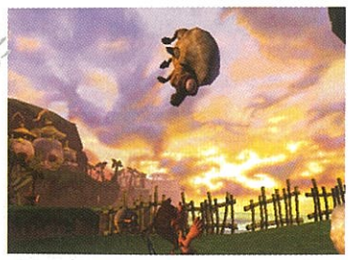
Giríssimo e incrivelmente carismático, Tak começa por explorar a sua aldeia e depois parte pela selva fora, onde irá descobrir 12 mundos fascinantes que ele nunca imaginou existirem, incluindo uma ilha habitada por galinhas, um templo ao sol, um cemitério mágico e um desfiladeiro coberto de neve – onde Tak prova que pode ser baixinho, mas sabe dominar uma prancha de snowboard.

A diversidade está garantida, tanto no que diz respeito aos ambientes como à jogabilidade. Numa reviravolta interessante para um jogo que se decorre num ambiente selvagem, Tak não só pode interagir com os objectos que o rodeiam como pode também recorrer à ajuda dos animais para atingir determinados objectivos. Sendo um jogo dirigido aos mais pequenos, as coisas nunca ficam muito complicadas e também há uma boa dose de tarefas básicas para executar, como apanhar as bonitas penas roxas, que abundam nos cenários e servem para restaurar a saúde de Tak e ajudar a mantê-lo no rumo certo, e recolher yorbels.

Tak And The Power Of Juju não faz nada de novo, mas o que faz, faz bem. A qualidade dos gráficos complementa a da jogabilidade, apresentando cenários luxuriantes, animais engraçados e um protagonista com muito estilo.

Com um sentido de humor muito especial, Tak faz-me lembrar outro herói improvável que conheci recentemente, Vince (o pequeno boneco de vudu de **Voodoo Vince**), embora o humor na terra dos Pupununu seja mais com edido do que na louca cidade de Nova Orleães.

Erica Cunha e Alves



CLASSIFICAÇÃO

Com alguns pormenores que marcam a diferença, Tak prova que o género das plataformas ainda tem muito para oferecer.

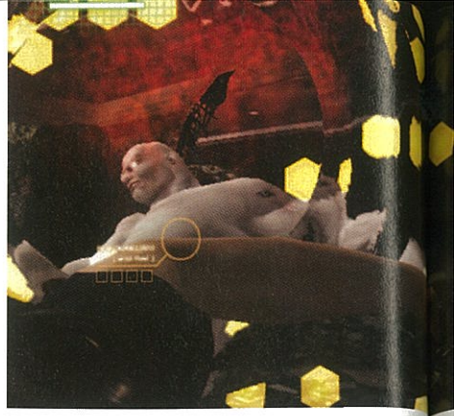
Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Avalanche**
Editor: **THQ**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

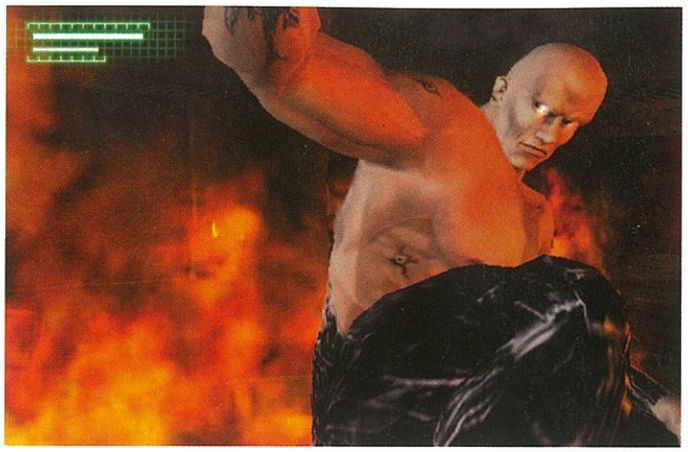
SITES RELACIONADOS
www.thq.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/35719.html

Breakdown

Este é o meu corpo

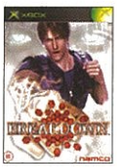




Sistema: **Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Namco**
Editora: **Namco**
Distribuidora: **Electronic Arts Portugal (Tel.: 21 310 31 21)**

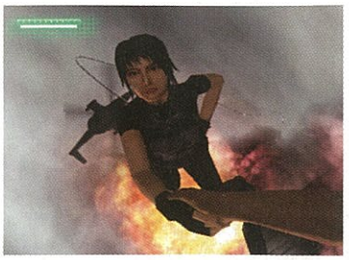
SITES RELACIONADOS
www.project-breakdown.com
www.namco.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/xbox/data/34418.html



No mesmo mês em que analisamos nestas páginas uma obra tecnicamente superior mas conceptualmente discutível – **Far Cry** –, somos obrigados a penalizar uma outra que a todos apanha de surpresa com a sua ambição e arrojo, mas deixa tudo a perder com uma execução sofrível. É o nosso esperado Breakdown, da Namco.

Derrick Cole acorda num laboratório. As questões existenciais "quem sou, de onde venho, para onde vou?" fazem ainda mais sentido, porque Derrick está amnésico. Não sabe o que faz naquele lugar, mas os cientistas que o rodeiam conhecem-no bem. Aparentemente, está envolvido em algum tipo de experiência científica. Uma rapariga, Alex, que ele também não reconhece, surge literalmente do nada e quer resgatá-lo. Entretanto, rebenta o caos. Há quem esteja interessado em matá-lo. Com um tiro. Por envenenamento. Alex leva-lhe os dedos à boca e Derrick deita tudo cá para fora. Fogem. Aparentemente há dois grupos interessados controlar o laboratório: um é composto por militares; o outro por criaturas aparentemente não humanas, imunes ao poder das armas, que atacam quem lhes surja pela frente. Derrick aprende que ambos pretendem eliminá-lo. Só Alex está do seu lado. Ao que parece, Derrick prometeu-lhe algo importante no passado, mas não se lembra de nada. À medida que tenta



encontrar o caminho para fora do laboratório, é assaltado por estranhas visões. Um gato materializa-se a partir do nada. Pior, o seu braço parece desaparecer – consegue ver o próprio esqueleto! Estará louco? Estas visões estarão relacionadas com as experiências em que esteve envolvido? Breakdown é uma viagem de descoberta. É a descoberta de Derrick da sua identidade, mas não só: é também a descoberta do seu corpo. É uma jornada que o jogador vai fazer em conjunto.

Esta é uma aventura de acção na primeira pessoa. Mas nos outros jogos do género, associamos a "primeira pessoa" a uma questão de perspectiva do mundo, a um olhar subjectivo dos acontecimentos. Aqui não é apenas o olhar que se pretende reproduzir. É todo o corpo de Derrick, no seu funcionamento interno e externo. A rejeição ao alimento envenenado logo no arranque do jogo, quando "nos vemos" a levar dois dedos à boca e a vomitar o almoço para a sanita do laboratório é brilhante e ajuda a compreender o que a Namco aqui se propõe fazer. Mas é apenas um exemplo: nos interlúdios narrativos em que Derrick comunica com outras personagens é sempre possível o controlo, ainda que limitado, de alguns movimentos (nos jogos do género o jogador limita-se a ver os diálogos fluir e a acção decorrer); quando corremos sentimos realmente o cansaço instalar-se (a respiração ofegante em 5.1 ajuda), quando somos esmurrados violentamente, sentimo-nos projectados para trás. Pela primeira vez um videojogo é capaz de nos fazer sentir prisioneiros de um corpo virtual, que não se vê – trata-se de um hospedeiro invisível em cujos pés caminhamos, determinando movimentos de braços e cabeça. É o maior passo no sentido da imersão do jogador na sua personagem desde que **Half-Life** nos fez sentir o pânico de ser Gordon Freeman.

Breakdown, de resto, é um *melting pot* de influências. De Half-Life foi tirar o arranque caótico e a capacidade de nos fazer sentir actores a desempenhar o papel de uma personagem. Temos The Matrix na descoberta de uma nova identidade e nos poderes extraordinários do género de um super-herói.

A Hollywood foi buscar-se sequências de acção espectaculares (como quando tentamos fugir de um helicóptero). Do filme Fantastic Voyage vem a sensação de estarmos a ser transportados no corpo de outrem. E do animé do Japão reconhecem-se influências em alguns apontamentos estéticos e na percepção apocalíptica de que nos estão a transformar o corpo. É uma obra arrojada, mas infelizmente é nessa mesma ambição que Breakdown acaba por se perder, ao complicar aquilo que forçosamente deve ser simples e intuitivo.

Na vontade de simular ao pormenor o funcionamento de um corpo na primeira pessoa, a Namco levou longe demais alguns processos. Para carregar uma arma, por exemplo, é preciso apanhá-la, tê-la na mão, guardá-la, escolher a arma, tirar o carregador do bolso e carregá-la – muito realista, de facto, mas quando somos obrigados a atravessar todo este protocolo no meio de um tiroteio, quem perde é o jogo.

Também merecedor de reformulação é o sistema de combate corpo a corpo, copiado dos tradicionais jogos de artes marciais. A necessidade de combinar botões do *gamepad* para produzir golpes pode funcionar num **Soul Calibur** ou num **Tekken**, mas não num jogo na primeira pessoa (especialmente quando se pretende recriar malabarismos dignos de The Matrix). Pelo menos não num programado por japoneses. É o próprio produtor Hirofumi Kami a reconhecer que o seu país ainda não despertou para a arte dos jogos na primeira pessoa – nem o público nem os autores.

É curioso que seja a má execução técnica a responsável por fazer a obra sair deste tribunal condenada às quatro estrelas. É que quando o vimos pela primeira vez na E3 do ano passado, foram precisamente esses atributos que nos chamaram a atenção – afinal, do Japão não estamos habituados a receber outras coisas que não obras de arte. Fica aqui mais uma prova do que o prometido é devido, mas muitas vezes não é cumprido. Este Breakdown parece um título da PlayStation – a primeira! As texturas são paupérrimas, os cenários monocolores, desenxabidos e enfadonhos, a arma que Derrick transporta na mão ocupa demasiado espaço de visão e a animação é uma desgraça de brusquidão – especialmente tendo em conta que a perspectiva em causa é a da primeira pessoa, o que nas consolas exige uma preocupação especial.

Nada aqui vale a pena celebrar. Até as cenas de acção podem ser demasiado repetitivas para o gosto de alguns, embora a técnica de criar uma certa "monotonia" para depois dar a cada novo evento um significado maior, mais cativante e compensador, não seja nova e tenha os seus defensores.

No fim, resta-nos a vontade de superar as limitações do jogo em nome da experiência inovadora que oferece, e esperar que uma eventual sequela (ou uma versão para PC) resolva assuntos pendentes.

Nelson Calvinho

CLASSIFICAÇÃO

Conceito magnífico, tecnicamente medíocre: um jogo com um enorme potencial que se perde na própria ambição. Obrigatório para adeptos de boas ideias.

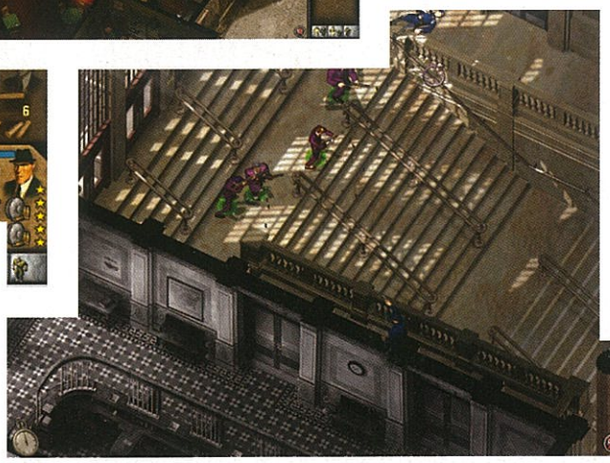
Chicago 1930

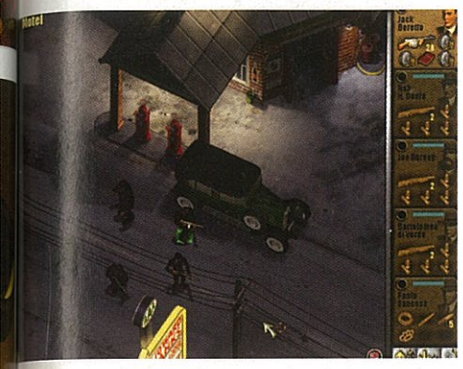
Os injogáveis

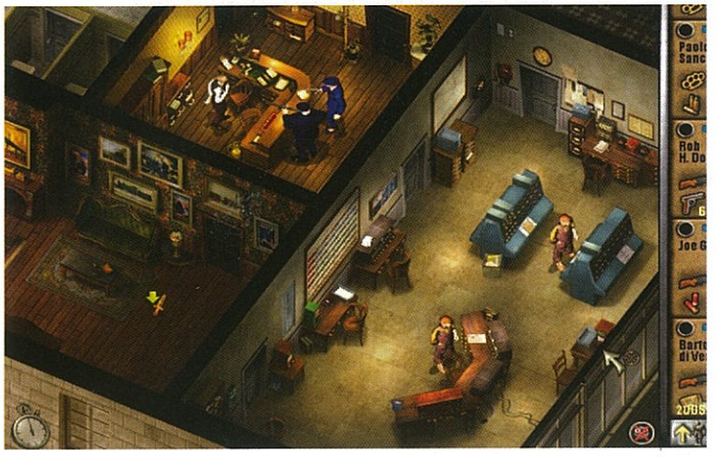
Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Autor: **Spellbound Studios**
Editora: **Wanadoo**
Distribuidora: **PlayGames**
(Tel.: 22 608 83 20)

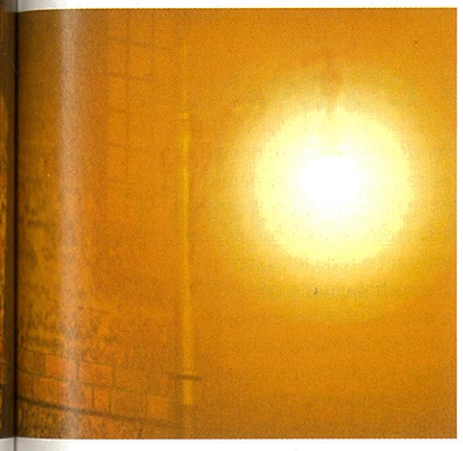
SITES RELACIONADOS
www.spellbound.de
www.wanadoo-edition.com

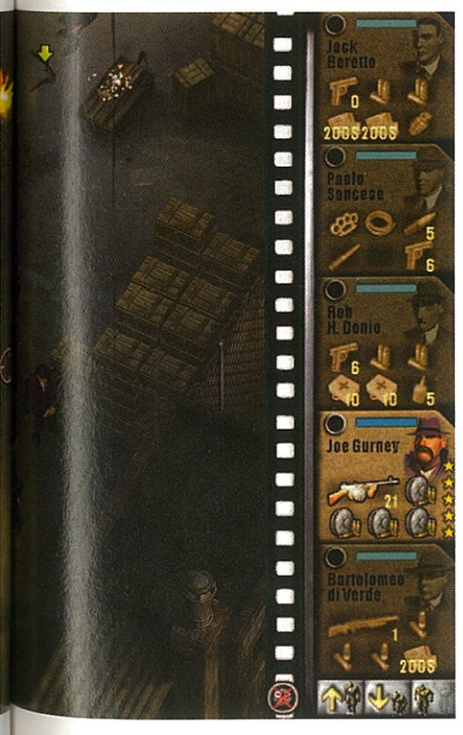
TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/computer/doswin/code/34932.html











Depois de um **Desperados** brilhante e de um **Robin Hood** inovador, a Spellbound avançou para o século XX, recuando ao mesmo tempo na qualidade que caracterizou os dois títulos citados. O jogo do salteador inglês foi a inspiração mais forte. No entanto, falta a Chicago uma construção narrativa e personagens humanizadas, isto, claro está, sem esquecer variadíssimos pontos que, indubitavelmente, são passos atrás para a equipa alemã.

A época é conhecida de todos os que gostam de filmes de gangsters: a Proibição, a lei seca em vigor nos Estados Unidos em alguns anos da década de 20 e 30 do século passado, o surgimento de negócios ilícitos e enriquecimento de famílias mafiosas. Pela primeira vez é permitido jogar dos dois lados da lei. Aos impiedosos homens a mando de Don Falcone sobrepõem-se os agentes do FBI. Dez missões para cada lado – os cenários de uma campanha repetem-se na outra –, com missões que vão desde a cobrança de protecções e vinganças, à investigação de um crime ou recolha de livros de contas. Nada longe do habitual em livros e filmes do género e onde não falta a homenagem ao filme Couraçado Potemkin, de Eisenstein, com uma cena de tiros na escadaria da estação central, imagem igualmente famosa de Os Intocáveis, de Brian DePalma. Fosse a Chicago da Spellbound tão boa como a cidade corrupta do realizador americano e tudo seguia sobre rodas. Há uma falta de criatividade a comprovar que este chão já deu uvas e o que sobrou foi pele e grainhas.

Ao fim de três missões está quase tudo descoberto. As restantes são um repetir de mortes, prisões e descoberta de chaves para abrir portas trancadas. Quando um inimigo é neutralizado, deixa cair apenas a arma que segura no momento. Para as chaves e outros objectos é necessário pegar nos corpos até que um deles largue o pretendido. Num nível com 40 adversários, basta imaginar o fastio. Isto torna-se ainda mais cansativo pela penalização às mortes indiscriminadas. Os agentes do FBI vão parar à prisão após alguns avisos e os mafiosos ficam algumas missões parados. Controlar o tribunal atenua as penas, tal como a posse de lojas de armas aumenta o arsenal disponível para cada nível. Se ao princípio uma Colt faz o trabalho, mais à frente ajuda ter uma Winchester ou a famosa Tommy Gun.

Como em Robin Hood, cada personagem é especialista numa área. Ao disparo, arremesso e combate corpo-a-corpo juntam-se conhecimentos de enfermagem e carisma (para subornar testemunhas ou obter depoimentos com maior facilidade), treinados no quartel-general no final de cada cenário, se bem que as diferenças práticas sejam de pouca monta. Bem conseguidos estão os ícones indicativos da atitude do indivíduo. O verde denota uma pessoa que não fará nada mesmo no meio de um tiroteio, o amarelo chama reforços, o laranja só reage se vir alguém armado e o vermelho persegue o jogador logo que este entre no seu campo de visão (os cones de visão foram substituídos por um horizonte de 180 graus).

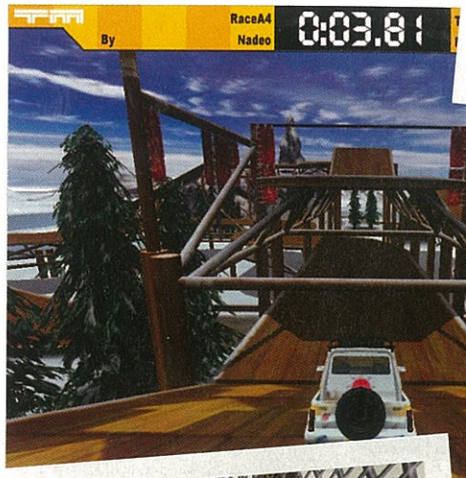
Como foi referido, e apesar de algumas inovações, Chicago assenta num modelo estafado. A própria Spellbound já tomou consciência disso e a prova é o seu próximo jogo, **Desperados 2**, que representará uma cisão profunda nesta série de estratégia.

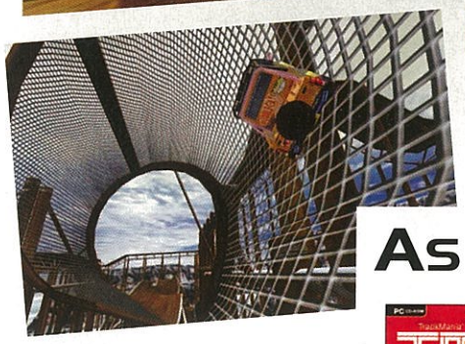
Nuno Faria

CLASSIFICAÇÃO

Vai buscar muito a Robin Hood: The Legend Of Sherwood, talvez demasiado para não se conseguir deixar de pensar "é mais um".

TrackMania





AS MAIS LOUCAS CORRIDAS DO MUNDO

Sistema: **PC**
Género: **Acção**
Autor: **Nadeo**
Editora: **Digital Jesters**
Distribuidora: **Playgames**
(Tel.: 22 608 83 20)

SITES RELACIONADOS
www.trackmaniagame.com

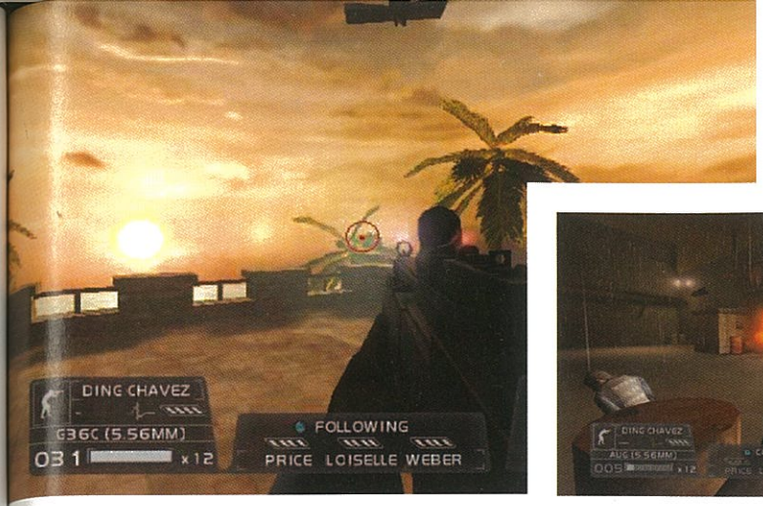
TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/919118.html

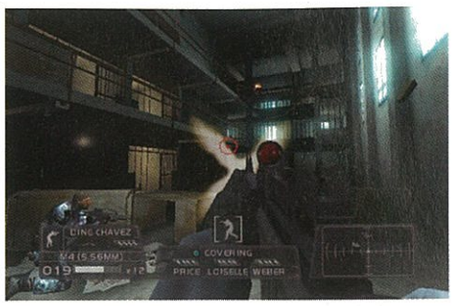
TrackMania é uma obra especial. Não só foi construída com parcos recursos, como parte de uma premissa invulgar que conjuga corridas automobilísticas, puzzles e um editor de pistas para nos oferecer um dos jogos mais viciantes dos últimos tempos.
A ideia é simples: participar numa série de desafios onde a meta é bater os tempos preestabelecidos. Quando os recordes são superados, o jogador amealha créditos que podem ser investidos na aquisição de peças para construir novos circuitos.
A vertente solitária é composta por duas grandes provas: Race e Puzzle. Em ambas as competições o objectivo é cortar a linha de chegada no menor tempo possível, mas enquanto na primeira a pista já se encontra delineada, na segunda cabe-nos utilizar os moldes disponíveis para atalharmos caminho rumo à meta. Rampas, *loops*, túneis e dezenas de outros objectos surgem em número limitado num desafio que acaba por se revelar um excelente tutorial para explorarmos, posteriormente, o editor oferecido no jogo.
TrackMania inclui três cenários (deserto, campo e neve) e um trio de veículos cuja condução fica a meio caminho entre a simulação e a pura arcada. O razoável motor gráfico permite ao jogo correr sem problemas em computadores mal artilhados e os controlos são de uma simplicidade atroz, pois cingem-se às teclas do cursor.
Aqui não há espaço para travões de mão, caixas de velocidade, câmaras dinâmicas e outros apetrechos que são a regra das modernas simulações automobilísticas.
A Nadeo aposta forte na criação de uma comunidade online em torno de TrackMania e essa estratégia já começou a render os seus frutos especialmente em França, o país natal dos autores.
É possível descarregar novas pistas construídas por dezenas de fãs, trocar dicas e ideias através de um fórum e até instalar alguns *mods* que inventam novas paisagens e viaturas para o jogo.
É igualmente possível disputar animadas corridas através da Internet e rede local, sempre com o tiquetaque do relógio a martelar na nossa cabeça.
Já existe um *patch* que corrige *bugs* e implementa novas funcionalidades, mas a vertente online ainda peca por alguma falta de estabilidade, nomeadamente na representação gráfica dos adversários em estrada.
O design louco dos circuitos e a acessibilidade são, de facto, as duas grandes vantagens de TrackMania. No entanto, a decisão de distribuir o jogo através de retalhistas parece-nos desadequada, pois este é um daqueles casos que parecem talhados para funcionar em regime de shareware (que entretanto caiu em desuso). Apesar de tudo, vale a pena espreitá-lo, especialmente pelos saudosos de clássicos como **Micro Machines** e **Stunt Car Racer**.

Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

TrackMania prova novamente que uma boa ideia vale mais do que gráficos espampanantes e licenças de luxo.





Rainbow Six 3

Terroristas em dieta

Com o terrorismo na ordem do dia, é natural que a Ubi Soft explore até à exaustão uma das suas séries mais emblemáticas: Rainbow Six. Originalmente editada em 1998, a obra apadrinhada por Tom Clancy estreia-se na PS2 através de uma aventura que coloca o melhor grupo anti-terrorista do mundo na peugada de uma perigosa organização sul-americana.

Tal como **SOCOM: US Navy Seals** e **Conflict: Desert Storm**, temos aqui um jogo de combate táctico onde lideramos um pelotão de quatro homens incumbidos de perigosas missões como o salvamento de reféns, o desarmamento de bombas ou a captura dos cabecilhas das facções rebeldes. O realismo da acção é, indiscutivelmente, o grande trunfo de Rainbow Six 3: bastam um ou dois tiros para morrer em combate (uma bala na cabeça é fatal), os bandidos lutam e escondem-se de forma astuta e o arsenal bélico disponível cobre um vasto leque de instrumentos (de metralhadoras a pistolas, granadas e outros objectos letais) que são uma cópia fiel dos meios utilizados em operações reais de luta contra o crime.

O jogador pode explorar uma campanha de 15 missões que, após desbloqueadas, ficam disponíveis para ser repetidas (numa opção denominada Terrorist Hunt) com os adversários sempre colocados em novas posições do cenário. Infelizmente, a versão PS2 não nos deixa partir completamente sozinhos para o terreno (uma prova para homens de barba rija apenas disponível no PC) mas, para compensar, existe agora a hipótese de convidar um amigo para, com o ecrã dividido ao meio, enviar uns quantos terroristas de volta ao Criador.

Os sortudos que tiverem a consola online poderão ainda desfrutar de um pequeno leque de competições preparadas para seis jogadores em simultâneo. Na prova Sharpshooter, o objectivo é eliminar o maior número possível de adversários dentro de um certo tempo limite. Quanto ao Survival e Team Survival, tal como o próprio nome indica, a meta é ser o último sobrevivente da batalha, combatendo-se a solo ou em equipa. A vertente online diverte por algumas horas, mas não há aqui nada de particularmente inovador que justifique, por si só, a aquisição do jogo.

O sistema de controlo é acessível (até é possível utilizar um microfone USB para comandar as tropas com a voz), mas esta versão PS2 acaba por se ver penalizada por um grafismo mediano e um design de níveis extremamente básico que não oferece a variedade de trajectos disponível no PC e Xbox. Os mapas são mais pequenos e claustrofóbicos e isso limita bastante as decisões dos jogadores. Embora o espírito original se mantenha intacto, a concretização técnica retirou brilho a um dos melhores jogos de combate táctico disponíveis no mercado.

Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

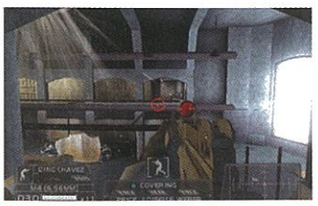
★★★★

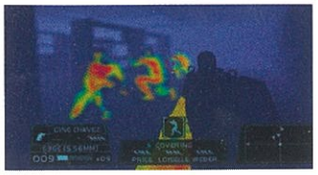
Uma adaptação menor das versões PC e Xbox. Um bom jogo limitado por deficiências técnicas.

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Simulação**
Autor: **Ubi Soft Shangai**
Editora: **Ubi Soft**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.rainbowsix3.com

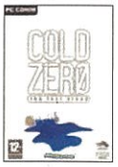
TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/game/917849.html





Cold Zero: The Last Stand

Sozinho e abandonado



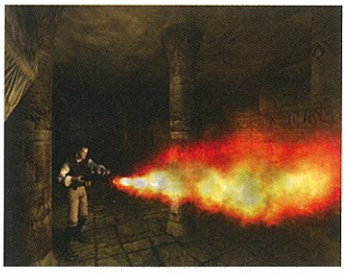
Imagine **Jagged Alliance** livre das preocupações de gerir um grupo de soldados, um **Commandos** mais complexo só com um homem, e terá Cold Zero. Continue a imaginar que esse jogo teria alguns conceitos interessantes, uma interface extremamente intuitiva e música a acompanhar muito bem tanto as cenas calmas como as de mais acção. De repente volta à realidade, à materialização do sonho, e não consegue ver bem o que se passa, pois a câmara de dinâmica passa a preguiçosa e requer uma atenção constante. Tê-la fixa na personagem principal? Nem pensar. Quando se muda de direcção a câmara não acompanha e o mais usual é receber tiros de inimigos colocados fora do ecrã. Para além desta ajuda, os adversários conseguem disparar através de paredes e outros objectos sólidos. Lá vão por água abaixo as emboscadas nas esquinas. O melhor é usar tácticas furtivas. Camuflagem, destruição de pontos de luz e andar devagar, enquanto presta atenção ao campo de visão e audição dos inimigos, é uma aproximação possível, embora de eficácia duvidosa.

De que vale ter uma faca se somos detectados por razão desconhecida ao aproximarmo-nos sorrateiramente de alguém? Parece que, afinal, não é esta a melhor abordagem. Talvez as armas o sejam. Há mais de cem, entre pistolas, espingardas, caçadeiras e metralhadoras, para serem compradas na loja ou recolhidas como despojos. A pontaria é que deixa muito a desejar. Não é invulgar gastar um carregador inteiro num adversário que está apenas a três metros. A experiência ganha na matança é gasta no melhoramento das capacidades de John McAffrey, mas descontando a força que lhe permite carregar mais objectos, não se nota diferença no desempenho. Apesar de algumas boas ideias, Cold Zero fica pela mediocridade de concretização.

Nuno Faria

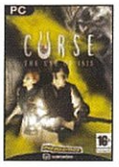
Sistema: **PC**
Género: **Acção**
Autor: **Drago Entertainment**
Editora: **JoWooD Productions**
Distribuidora: **PlayGames**
(Tel.: 22 608 83 20)

CLASSIFICAÇÃO

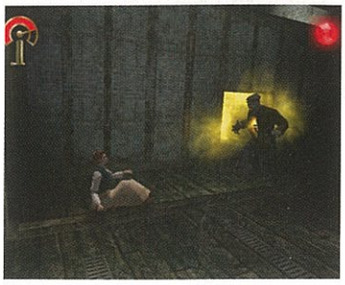


Curse: The Eye Of Isis

Maldição leve



Curse pretende ser um pesadelo repleto de mortes e horror. Na parte das mortes, acertaram: múmias, mortos-vivos, alguns ladrões e uma mão-cheia de chefes estão lá para tentar pregar alguns sustos. No entanto, o máximo que conseguem é surpreender no virar de algumas esquinas. De terror têm pouco. O ambiente é, porventura, o mais correcto para situar um *survival horror* – a época vitoriana. Um museu londrino, os esgotos da cidade, a viagem num vapor e o final no Egipto (origem da maldição encerrada numa estátua) são os cenários, de limitada interactividade, onde no papel de Darien e Victoria, o jogador descobre uma história que não transpira metade do seu potencial. Os problemas de Curse são os de outros títulos do género. A câmara nem sempre é fixa no melhor local, revelando-se um transtorno enorme nas lutas, ajudada por um sistema de controlo de difícil habituação. A ideia dos danos localizados é boa, mas na prática pouco ajuda. Como em tantos trabalhos da PlayGames, é louvada a legendagem para português. A maior questão de Curse é não conseguir atingir os objectivos a que os programadores se propuseram. O que temos aqui é o redireccionar do jogador para um mundo mais negro, uma espécie de ponte entre a aventura "normal" e o terror *light*. Apesar de ser uma aventura razoável, não se destaca de outras referências que não querendo assustar como esta, o fazem e até com alguma mestria.



N.F.

Sistema: **PC**
Género: **Aventura**
Autor: **Asylum Entertainment**
Editora: **Wanadoo**
Distribuidora: **PlayGames**
(Tel.: 22 608 83 20)

CLASSIFICAÇÃO

Tenchu: Return From Darkness

Sei o que fizeste no ano passado

Um ano depois de **Wrath of Heaven** ter estreado a série Tenchu na PlayStation 2, é o mesmo jogo, com algumas alterações, que chega à Xbox.
E não podia chegar em pior altura. Olhando para as páginas desta Mega Score descobre-se, para a mesma plataforma, um jogo de ninjas com melhor acção (**Ninja Gaiden**) e outro com melhor stealth (**Splinter Cell: Pandora Tomorrow**). Onde se coloca este regresso ao Japão? À sombra da fama, numa obscuridade em que não envelheceu bem durante estes 12 meses, reveladora de pouco trabalho em alterações profundas. As qualidades do jogo regressam, os defeitos também. As duas personagens principais, Rikimaru e Ayame, completam duas histórias paralelas com 12 níveis cada. Ao acabar as 24 missões é aberta a porta a mais uma personagem, Tesshu, de menor importância, jogável em oito cenários próprios. Três histórias, 32 níveis, dezenas de objectivos. Mesmo na repetição dos locais, a aproximação é feita de forma diferente. Num castelo pode ter que matar alguém com Rikimaru enquanto no mesmo local o propósito de Ayame é encontrar um prisioneiro. Para a completação das tarefas são disponibilizadas várias armas e objectos vindos directamente do imaginário ninja: arroz envenenado, picos para ferir perseguidores, agulhas, feitiços de invisibilidade, disfarces, bombas, cordas.
Os gráficos estão mais polidos, em comparação com Wrath of Heaven, mas nada que mereça atenção no panorama actual.
O que valia mais cuidado, por parte dos programadores, era a inteligência artificial. Os inimigos só ficam em alerta durante alguns segundos e qualquer esquina torna-se um labirinto capaz de acabar com a raiva mais feroz.
De repente **Manhunt** vem à memória. O problema real é que não há satisfação em conseguir mortes stealth. Os inimigos são surdos e nem é preciso usar um passo lento na aproximação. Mesmo assim, é aconselhado este tipo de aniquilamento. Um certo número destas mortes concede pontos que desbloqueiam movimentos como empurrar os inimigos ou prender o herói ao tecto. Se a opção for a luta com espadas, ganha-se menos pontos e assiste-se, depois do uso correcto de combinações de movimentos, a um espectáculo de sangue a jorrar.
Já era possível jogar alguns cenários competindo ou cooperando com um amigo. Agora, na que é a maior novidade de Tenchu, estes modos estão presentes em rede através da Xbox Live!. Como maior novidade, não representa um grande trunfo, mas está lá. Apesar de alguns defeitos (a que se junta uma câmara problemática), Tenchu continua a singrar por um estilo de jogo próprio. Se na PS2 demonstrava algum envelhecimento, entrou definitivamente na terceira idade com Return Of Darkness. Talvez tenha chegado a hora de Rikimaru e Ayame gozarem a reforma.

CLASSIFICAÇÃO

★★★☆☆

Essencialmente, é Wrath Of Heaven na Xbox. A série Tenchu já viu melhores dias.

Sistema: **Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **K2**
Editora: **Activision**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.xbox.com/pt-PT/tenchureturnfromdarkness/default.htm

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/xbox/code/38162.html

Nuno Faria

Ninja Gaiden

Paciência de ninja

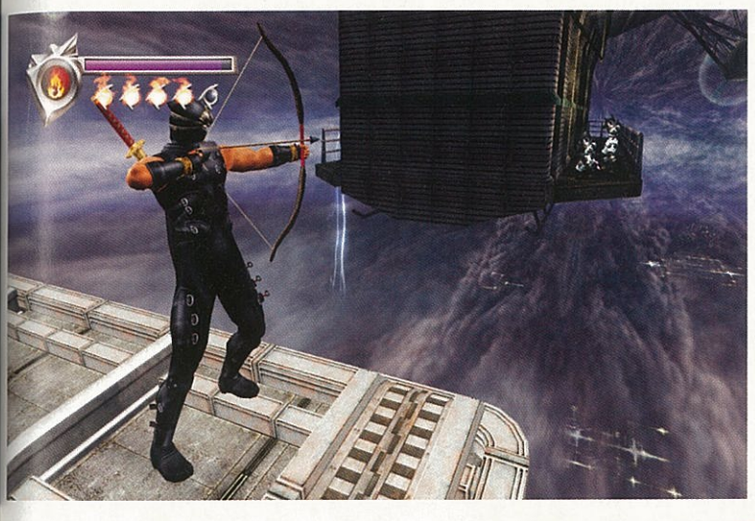
Sistema: **Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Team Ninja**
Editora: **Tecmo**
Distribuidora: **Microsoft Portugal**
(Tel: 21 440 92 00)

SITES RELACIONADOS
www.ninjagaidengame.com
www.tecmogames.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/xbox/data/33084.html
www.gamewinners.com/xbox/NinjaGaiden.htm

Uma das questões que provocam regularmente polémica em debates sobre design de videojogos é a relação aparentemente inconciliável entre jogadores hardcore e jogadores ocasionais. Se os primeiros exigem jogos desafiantes, que cumpram uma série de critérios extremamente exigentes e os recompensem pelo investimento de esforço e tempo, os jogadores ocasionais pedem sobretudo entretenimento – e para isso um jogo deve ser intuitivo, envolvente, e com uma curva de aprendizagem e nível de dificuldade acessíveis. Um jogador ocasional (quase sempre portador de uma consola) quer que o intervalo entre o momento em que inseriu o DVD no leitor e o desfrutar fluente do jogo pelo qual pagou não lhe custe mais de 15 minutos.

Obviamente, a maior parte dos designers consagrados cria jogos para o segundo grupo, sem dúvida responsável pela maior fatia de unidades vendidas. Autores como Peter Molyneux ou Shigeru Miyamoto, de resto, insistem na necessidade de jogos para o grande público, e dão precisamente 15 minutos como prazo para um jogador médio decidir se quer continuar ou não a jogar a determinada obra.
Na base desta introdução está o regresso, mais de uma década depois, da nipónica Tecmo à saga Ninja Gaiden (também conhecida na Europa como Shadow Warriors), uma das mais populares do género (combates de artes marciais envolvendo *gangs* em cenários urbanos, a duas



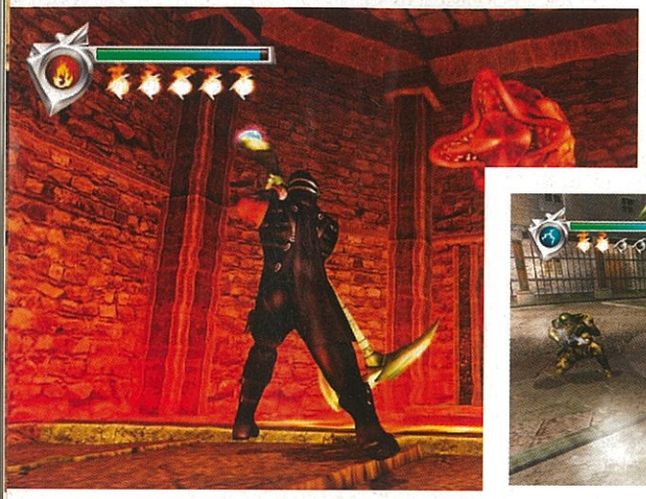
dimensões e com uma evolução horizontal) na transição dos anos 80 para os 90. Ficou para a lenda a extrema dificuldade da trilogia – afinal, uma forma inteligente de sacar mais moedas aos jogadores de arcades onde o jogo começou por fazer carreira (fazendo depois o circuito NES, Amiga e por aí fora). Também se compreendia que, para criar a ilusão de longevidade (já que as limitações tecnológicas nem sempre permitiam jogos suficientemente extensos), se apimentasse a acção com alguns ossos duros de roer: plataformas impossíveis de saltar, hordas intermináveis de inimigos, *bosses* aparentemente imbatíveis, entre outros artifícios.

Ninja Gaiden mantém todas as premissas na passagem para o século XXI, o qu e significa que representará momentos de frustração garantidos para quem só procura divertir-se após um extenuante dia de trabalho.
E não é apenas porque os ninjas, zombies, samurais a cavalo, feiticeiros e outras aberrações que infestam os seus cenários medievais são adversários de respeito, que se organizam em grupos e possuem o seu próprio leque de ataques e defesas, mas porque há aspectos técnicos extremamente mal executados. O principal é a gestão da câmara, dos piores que já vimos recentemente em jogos de acção na terceira pessoa. A dificuldade em nos situarmos em relação aos inimigos (tornando-nos alvos fáceis e incapazes de nos defendermos convenientemente) é tão frequente ao longo do jogo que só a podemos justificar com a incompetência ou preguiça dos autores. Quando obras como **Devil May Cry**, **Onimusha** ou **Prince Of Persia** já resolveram a questão mais ou menos convincentemente, não há desculpas para tão medíocre exibição de talento. Alguns críticos pretenderam resumir esta lacuna a um pormenor, mas a verdade é que é um daqueles com o poder de afectar toda a experiência de jogo, tornando a empreitada suficientemente difícil para fazer um jogador inexperiente desistir ao fim de pouco tempo. E nem a possibilidade de optar pela primeira pessoa ajuda.
Para revitalizar a série, a Tecmo decidiu não apenas renovar completamente o motor gráfico – com soberbos, envolventes e

Aos tombos pelo mundo

Master Ninja Tournament, assim se chama o modo de jogo de Ninja Gaiden que, a partir de Maio, vai permitir aos possuidores de serviço Xbox Live! disputar um torneio planetário para descobrir quem é o melhor jogador de Ninja Gaiden do mundo. Mais informações sobre datas, regulamentos e prémios do torneio podem ser encontrados no site oficial do jogo, em www.ninjagaidengame.com.

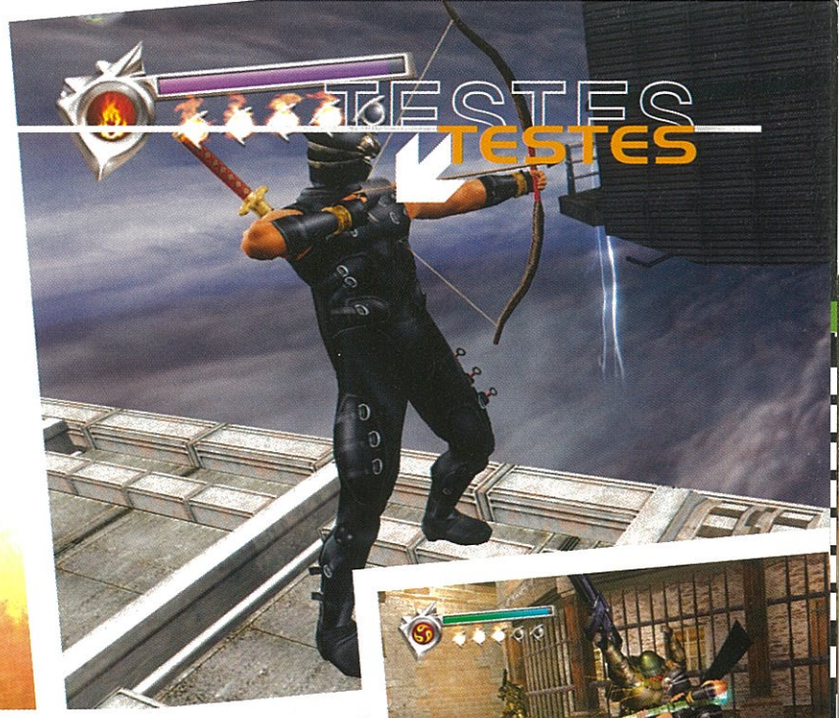
N.C.

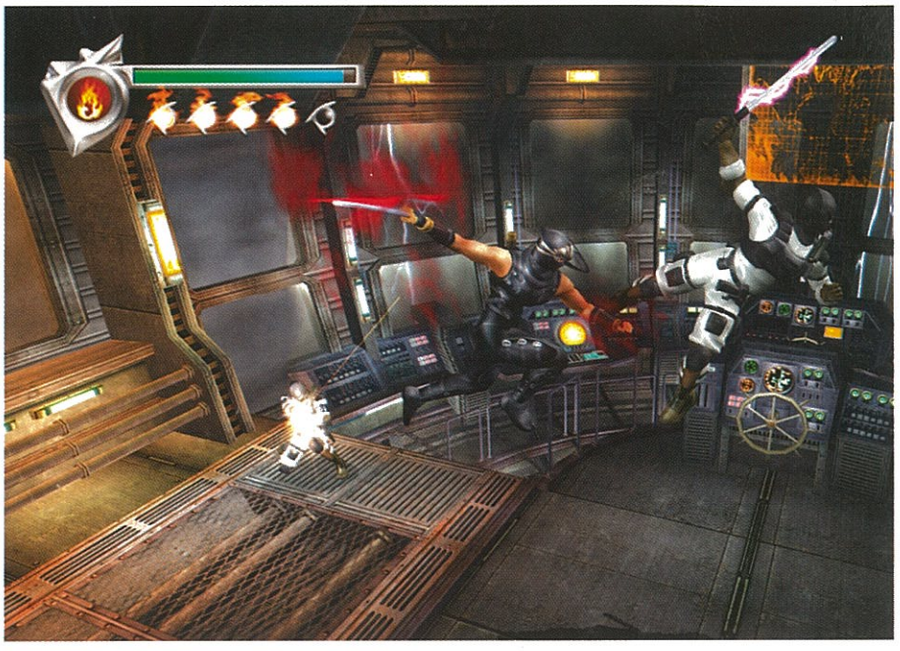


variados cenários tridimensionais que, no entanto, estão longe de ser estado-da-arte na Xbox (atente-se na mediania de muitas das texturas e animações) –, mas sobretudo dar um sabor fresco à acção. Como? Enxertando-lhe o sistema de combate da sua aclamada série de artes marciais **Dead Or Alive**. Combinações de teclas dão acesso a incontáveis golpes, seja na luta corpo a corpo ou brandindo espadas, machados, shurikens, arco e flecha, entre outras armas, que podem ser encontradas no cenário ou compradas em "quiosques" espalhados pelo jogo. Embora a progressão não veja muito diferente da de um Onimusha ou **Tenchu**, ganha-se em profundidade. Especialmente porque não basta esmagar os botões do *gamepad* até à exaustão – quem o fizer tem morte garantida. É preciso verdadeiramente compreender os segredos das artes marciais

(particularmente o domínio das manobras de evasão, contra-ataque e defesa) para assegurar a sobrevivência, e é essa sensação de aprendizagem e de constante improviso na resposta aos mais variados estilos de combate adoptados por uma imensidão de fantásticos e dinâmicos inimigos que mais envolve o jogador na pele de ninja (o outro factor sendo porventura as mortes violentas que envolvem decapitações e abundantes jactos de sangue...). Todo o cuidado é pouco, não será demais prevenir. Especialmente porque as poções que restauram a energia não são tão abundantes como isso. E por falar em poções, é possível recorrer a uma "energia espiritual" que produz golpes especiais, tanto mais devastadores quanto mais se consumir as "almas" de inimigos. Objectos mágicos que aumentam os poderes do herói Ryu também encontrados com o desenrolar da acção, para além de chaves, relíquias e outros artefactos que ajudam a resolver uma dose discreta de puzzles.

A vertente mais espectacular do jogo é mesmo os malabarismos que Ryu é capaz de executar: saltos mortais, cambalhotas, correr pelas paredes ou usá-las como apoio para escalada, ganhar balanço em pontos fixos (um ramo, por exemplo) para saltar distâncias impossíveis, suspender-se momentaneamente no ar para arremessar shurikens... Para avançar na aventura, o ninja é capaz de superar o humanamente realizável. É difícil não nos entusiasmarmos com as possibilidades atléticas do herói, e aqui, como nos combates, os controlos revelam-se bastante responsivos e de fácil execução (mas, mais uma vez, já vimos melhor em termos de fluidez e intuitividade: em Prince Of Persia:



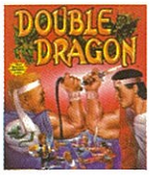


The Sands Of Time).
A colar tudo há uma narrativa que não acrescenta nada em termos de inovação e tem a espessura de uma folha de papel vegetal, mas que se mostra em sequências cinematográficas maravilhosas. Ninja Gaiden é um bom jogo. Para jogadores hardcore, este será provavelmente um dos mais interessantes desafios de 2004, e não será fácil tê-lo como um candidato a melhor do ano. Isso não impede que a Team Ninja tenha a obrigação de não cometer alguns erros de palmatória, especialmente os relacionados com a câmara, suficiente para lhe subtrairmos uma estrela na classificação final. Dá vontade de provocar afirmando que este é o primeiro jogo de artes marciais em que há sempre uma combinação de botões obrigatória: entre o botão de centrar a câmara e outro qualquer. Imperdoável para o mentor do projecto, Tomonobu Itakagi, que há uns meses afirmava estar a preparar "o jogo de acção número um do mundo" e que se tivesse de dar exemplos de trunfos da sua obra-prima "diria que o trabalho de câmara é soberbo". Presunção e água benta...

Nelson Calvinho

CLASSIFICAÇÃO

A pancadaria de um Dead Or Alive, a narrativa de um Tenchu, o estilo de um Devil May Cry e a ginástica de um Prince Of Persia, mas só para quem gosta de ossos duros de roer.



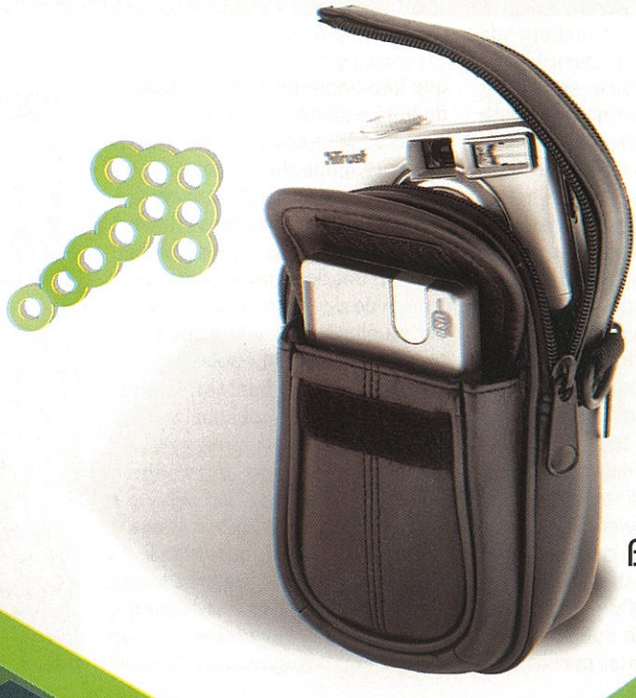
Chutos e pontapés

Ninja Gaiden é uma das séries mais populares do seu género. Na continuidade de clássicos como **Kung-Fu Master** (tido como o pai deste género de combate corpo a corpo em cenários horizontais a duas dimensões), **Double Dragon** e **Renegade**, o jogo da Tecmo é mais um produto de uma década, a de 80, de fascínio do Ocidente pelas artes marciais. A marca ficou registada não apenas em estes e outros jogos (**Dragon Ninja, Shinobi, Street Fighter**, por exemplo), como também no cinema americano, em películas como Karate Kid, American Ninja, Bloodsport, Kickboxer ou Kill And Kill Again, protagonizados por *action heroes* como Van Damme, Chuck Norris, Dave Bradley ou Michael Dudikoff. E até Teenage Mutant Ninja Turtles (a série, o jogo e o filme) remonta a esses tempos...

N.C.

ASSINE POR UM ANO
E ESCOLHA UMA OFERTA

Microfone



Bolsa

Trust

Teclado

Colunas

ESTE CUPÃO PODE SER FOTOCOPIADO

Nome:

Morada:

Localidade:

C. Postal: – –

Telefone: Idade:

Junto envio cheque do Banco:

ou Vale postal nº:

SIM

Desejo assinar a Mega Score pelo período que indico:

- ☐ Semestral (6 edições) € 26,50
- ☐ Anual (12 edições) € 48,90 (escolha de uma oferta)

Campanha válida até 30 de Abril para assinaturas anuais

RECORTE E ENVIE ESTE CUPÃO PARA: **RGB EDITORA, LDA. RUA LAURA ALVES, 3 - 2745-152 QUELUZ**

ESCOLHA UMA DAS OFERTAS

Teclado ☐ Colunas ☐ Microfone ☐ Bolsa ☐

USE ESTE CUPÃO APENAS PARA TRANSFERÊNCIAS BANCÁRIAS

AUTORIZAÇÃO DE PAGAMENTO

Exmos. Srs.

Por débito na conta abaixo indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela RGB Editora, Lda.

Valor: _____ euros

Banco: _____

Balcão: _____

NIB: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Nome do titular: _____

Data: |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

Assinatura: _____

Sistema de Débitos Directos – Empresa nº 100 176

Painkiller

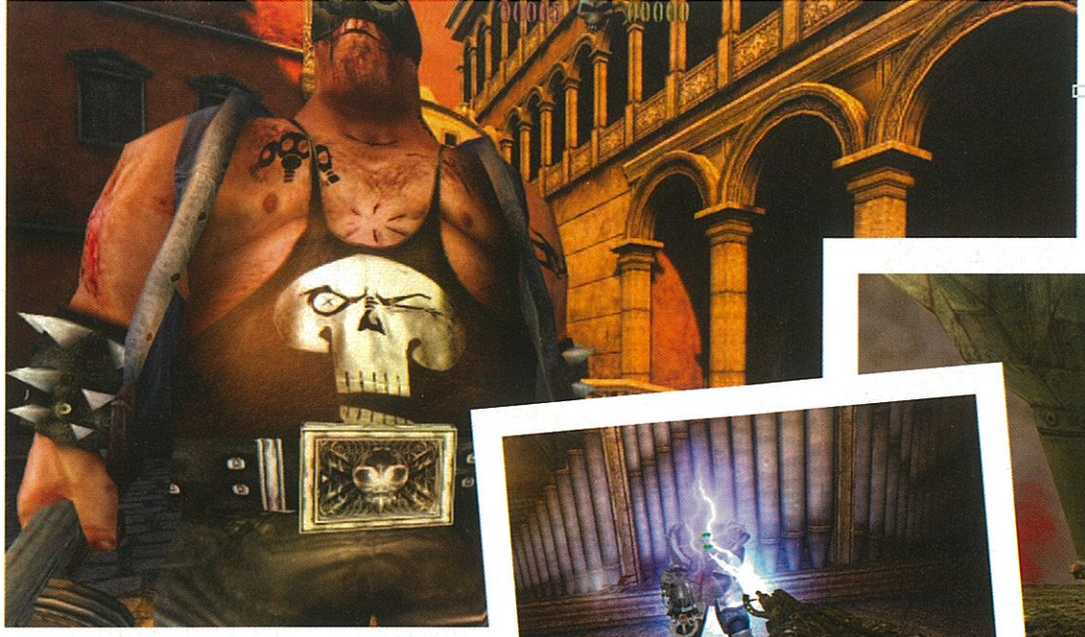
São zombies Senhor, são zombies

Sistema: **PC**
Género: **Acção**
Autor: **People Can Fly**
Editora: **Dreamcatcher**
Distribuidora: **Playgames**
(Tel.: 22 608 83 20)

SITES RELACIONADOS
www.peoplecanfly.com
www.dreamcatchergames.com
www.painkillergame.com

TRUQUES E DICAS
www.gamewinners.com/DOSWIN/blpainkiller.htm

Daniel Garner morreu. É verdade. Não que alguém o conhecesse, mas o pobre finou num espalhafatoso acidente de viação. Morreu e é vítima de indecisão divina. Não sabe se vai para o Céu ou para o Inferno. E como o Purgatório é um "sítio" de burocracias, enquanto o aludido aguarda veredicto, é convidado a combater uns generais de Lúcifer para tentar aumentar as suas hipóteses de cumprimentar São Pedro, porteiro do clube Paraíso.
Na realidade, em Painkiller esta história tem um tratamento mais empenhado do que esperaríamos, com um tom mais sério e teatral, onde longas sequências estabelecem a ponte entra cada um dos cinco actos. Contudo, o jogo em si ruma no sentido contrário. É um *shooter* do mais *old school* que pode haver, não nos referimos apenas a ondas ininterruptas de zombies investindo na direcção do jogador. A banda sonora, o design de níveis e a própria mecânica de jogo anunciam um aluno que passou com distinção na escola de **Doom** e **Serious Sam**.
Esta é uma jornada impossível de inserir no tempo.
A caótica viagem faz-nos saltar constantemente entre a arquitectura gótica tradicional e o cyberpunk. Tão depressa o jogador está numa magnificente catedral, um colosso medieval que se perde de vista em largura e altura, como está na mais decadente estação de metro a eliminar matulões com máscaras de couro e pelos do peito à mostra. O jogo é um microclima de ambientes claustrofóbicos e desafogados, passados e futuros, encadeados linearmente sob as manigâncias da história. Regra geral, os locais apertados privilegiam um clima macabro, enquanto que os espaços amplos permitem "dar corda aos sapatos" fazendo a típica matança em fuga.
Pelo caminho, encontram-se alguns laivos de genialidade criativa.
A amparar o espaço está um motor capaz de articular decentemente texturas, formas e movimento.
O Pain Engine, que integra o motor físico Havok, torna todos estes locais memoráveis e interactivos. Aliás, é através da manipulação dos objectos (por exemplo, empilhar caixas) que o jogador consegue aceder a vários locais secretos e a tesouros escondidos – a existência destes extras em cada nível é outro dos aspectos que nos lembra velhos clássicos como **Return to Castle Wolfenstein**, reafirmando o estilo de tiro-neles da velha guarda.
Água benta e orações são coisas de meninos, a redenção de Garner é bem mais exacerbada. Uma caçadeira de canos cerrados é o mais suave dos instrumentos de purificação ao seu dispor. Ainda que o arsenal seja algo limitado, inclui três das armas que mais gozo nos deram disparar em muito tempo. São elas a cortante Painkiller, um lança-estacas que deixa os inimigos, literalmente, pendurados; e uma castiça metralhadora de shurikens, cujo disparo secundário (todas as armas o têm) são descargas eléctricas. É uma colheita hilariantemente sádica.
Por mais espalhafatosa que a arma seja, torna-se numa roca de algodão doce quando enfrentamos



um dos *bosses* do jogo. Como se não bastassem centenas de zombies a arremessar vísceras, esqueletos assassinos, zombies em pijama, ninjas e prisioneiros obesos e peludos, ainda apanhamos com os tais generais de Lúcifer. Estes são "só" os maiores inimigos que um videojogo alguma vez teve. Se a vossa ideia de diversão é passar meia hora a partir pedra sobre uma besta que, de perto, enche o ecrã com metade do pé, já sabem,

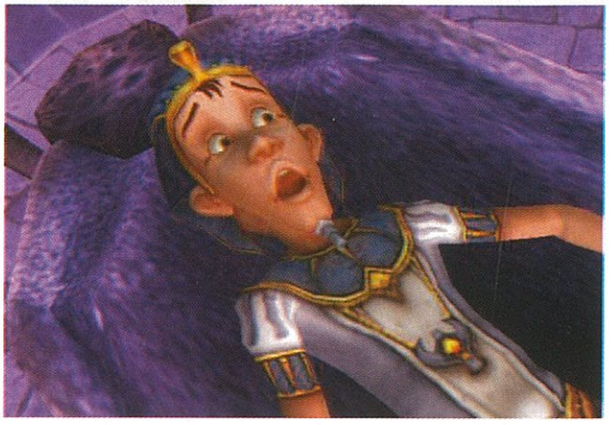
Painkiller é o vosso jogo. Brincadeiras à parte, é impressionante não só a escala como a mecânica destes combates. Naturalmente que eles são resistentes mas, mesmo assim, alguns só têm um ponto fraco – e não são zonas do corpo, mas preferimos deixar que o jogador decifre os enigmas enquanto é enxovalhado por um destes pequenos. Para agravar o cenário, cada um dos *bosses* tem múltiplas formas de atacar (algumas geniais) e frequentemente morremos soterrados sobre os pedaços de cenário que o bisonte derruba à passagem. É ingrato... e giro!
Até aqui é tudo um mar de rosas, contudo Painkiller tem alguns problemas que o afastam do selo Recomendado. O mais irritante é o tempo de carregamento sempre que morremos num *boss*. Outro é o carácter repetitivo de alguns cenários: se por um lado temos alguns acessos de criatividade por parte dos designers, por outros temos mapas em que ficamos saturados com o modelo "entra na sala, a sala fecha-se, mata-se tudo, a sala abre-se, entra-se na sala, a sala fecha-se...".

Para matar a conversa do *old school*, falemos das heranças de **Quake** presentes em Painkiller. É que há muito tempo não víamos um tiro-neles a implementar dois conceitos que, algures no amadurecer da indústria, se perderam. Um é o ganho de balanço com saltos bem temporizados (uma das mais hilariantes funcionalidades dos antigos First Person Shooters). A outra é o mais simples e difícil modo para múltiplos jogadores alguma vez inventado, aqui baptizado de People Can Fly: num espaço muito pequeno, dois jogadores confrontam-se com um lança-rockets. Um tiro nos pés faz com que o jogador seja projectado para o ar, mas para lhe dar dano é necessário acertar-lhe enquanto este está a pairar - é estupidamente simples e viciante.
É através destes detalhes que percebemos que Painkiller é um regresso às raízes dos tiro-neles, não apenas porque é *cool* e está na moda, mas porque o passado tinha boas ideias que ainda podem funcionar no panorama actual se forem adaptadas com dois dedos de testa.

CLASSIFICAÇÃO

A arte de bem fazer shooters à moda antiga, com as novas tecnologias. Imediato, divertido e, claro, grotesco.

Frederico Teixeira



Sphinx And The Cursed Mummy

O ENIGMA DA ESFINGE

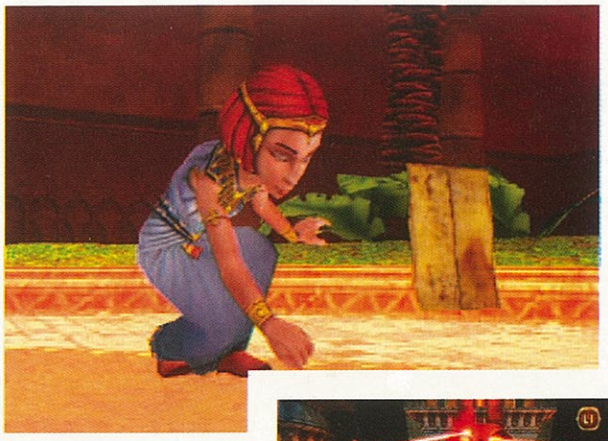
Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Eurocom Entertainment**
Editora: **THQ**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.eurodltd.co.uk
www.thq.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/36241.html

O enigma da esfinge original era qualquer coisa como "Qual é coisa, qual é ela que de manhã anda sobre quatro patas, à tarde sobre duas e à noite sobre três?", e a resposta era "o homem". Essa esfinge era má e perversa e atormentava a cidade de Tebas. Depois veio o Édipo, descobriu a resposta, mandou-a embora e só não viveram todos felizes para sempre porque, sem saber, ele matou o pai, casou com a mãe e foi tudo uma grande tragédia, grega, pois claro. Terminado o prólogo cultural, debrucemo-nos sobre esta nova esfinge, que é um rapaz cheio de estilo, meio humano, meio leão e com uma maquilhagem muito *fashion*. Enigmática porém, é a sua amizade com a múmia de Tutankhamon, o facto de Uruk ter um castelo que parece uma das torres do Senhor dos Anéis e de a cidade ancestral se ter transferido da zona da Mesopotâmia para o Egipto... mas enfim, viva a liberdade artística!

Frágil e desajeitada, a múmia do jovem faraó formará uma dupla imbatível com o forte e corajoso Sphinx. A combinação do típico herói de acção com uma personagem sobrenatural resulta surpreendentemente bem, pois enquanto um é fantástico com a espada e tudo o que implique força bruta, o outro executa tarefas que exigem maior delicadeza e discrição, servindo-se dos seus dons mágicos, nomeadamente o poder de se tornar invisível. Mas Sphinx e Mummy não começam a aventura juntos. O companheiro inicial de Sphinx é Hórus, um dos deuses mais importantes do panteão egípcio, aqui reduzido à função de tutor e conselheiro do rapaz. Os primeiros minutos de jogo não são representativos de tudo o que nos espera nesta terra de magia e mistério e Sphinx parece apenas um rapazola amado em bom, mas que na realidade não tem grandes capacidades. Vai ser necessária alguma determinação para chegar ao ponto em que as coisas começam a tornar-se interessantes. Sphinx And The Cursed Mummy é como uma caixinha de surpresas que vai revelando os seus encantos a pouco e pouco. Os primeiros puzzles foram um teste à minha paciência, mas compreendo a intenção da equipa de desenvolvimento de não querer arrebatar o jogador, preferindo integrá-lo gradualmente na grandiosidade desta aventura. Sinceramente, acho que simpatizo mais com Mummy do que com Sphinx. O ar completamente atrapalhado da múmia é enternecedor e parece-me uma personagem muito mais interessante, pois não estamos à espera que um monte de farrapos seja capaz de muita coisa. Tudo o que a pobre múmia quer é recuperar as jarras que contêm os seus órgãos vitais

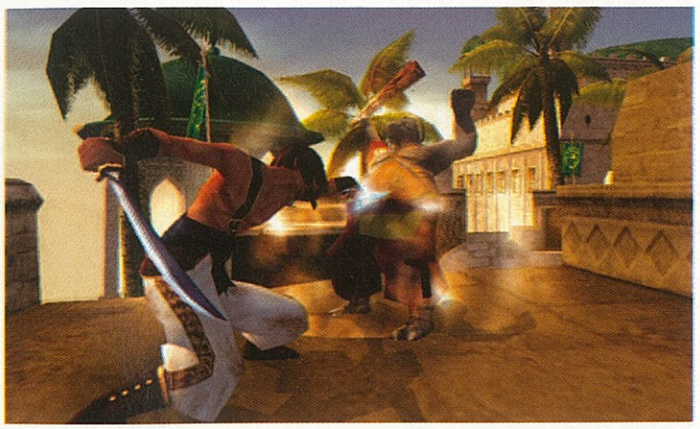


para poder regressar à vida e aos braços da sua amada. Quanto a Sphinx, ele tem tudo o que um herói deve ter, incluindo roupas da moda, e está sempre pronto para a acção. Alternando entre ambas as personagens consoante a ocasião, o jogador tem uma longa jornada pela frente. Um leve elemento RPG manifesta-se na aprendizagem de novas habilidades, que são fundamentais para progredir na aventura. Frequentemente, teremos de regressar a um local para fazer algo que nos era impossível anteriormente.
É um truque antigo para prolongar a durabilidade de um jogo, mas resulta.
Adorei os tons quentes do visual, embora ainda esteja para perceber desde quando há vulcões no Egipto, e o design dos cenários é muito interessante, misturando a arquitectura de templos tipicamente egípcios com paisagens exóticas e alguns elementos fantasiosos, acabadinhos de sair da mente imaginativa dos artistas. As personagens são fantásticas, muito bem desenhadas e animadas, com pormenores que vão cativar os mais atentos. Porém, falta-lhes uma coisa fundamental para parecerem mais reais, que não passa pela imagem, mas sim pelo som. A ausência de vozes é de um silêncio gritante, que se faz sentir logo no início do jogo, criando uma sensação de vazio que se agrava ao longo do tempo. É lamentável que assim seja e nem sequer consigo perceber a razão de ser desta estranha decisão da Eurocom, principalmente sabendo que Sphinx And The Cursed Mummy foi um projecto elaborado com carinho e que demorou o seu tempo a ser produzido. A inclusão de diálogos teria contribuído bastante para nos envolver no seu universo maravilhoso, povoado por deuses e onde as lendas dominam a realidade, e valido a estrela extra que não lhe vou dar.

Érica Cunha e Alves

CLASSIFICAÇÃO

Uma dupla fantástica numa aventura que só não é mais envolvente porque os seus heróis são mudos.



Prince Of Persia: The Sands Of Time

Uma história das Arábias

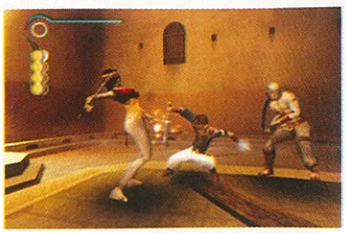
Jogar ao novo Prince Of Persia (POP) faz-nos recuar no tempo até à época em que os jogos impressionavam não pelos gráficos mas pelos incríveis conceitos que estavam na sua génese.
E isto não quer dizer que POP não seja uma obra visualmente estimulante. A riqueza cénica do palácio e as animações das diferentes personagens (com coreografias que se assemelham a autênticos bailados!) são um regalo para os olhos. Todavia, a maior proeza dos programadores da Ubi Soft foi transformar uma complexa teia de armadilhas e plataformas numa aventura com um apelo universal para pessoas de todas as idades. O controlo do herói é tremendamente intuitivo e deveria servir de cartilha a todas as produtoras que pretendam criar novos jogos na perspectiva da terceira pessoa.
As cenas de combate são simples mas divertidas, os enigmas são lógicos e interessantes e até paira no ar um certo travo a romance quando o príncipe conhece Farah, a escrava que se revela uma mestre no tiro com arco. Com o original de 1989 como bónus e o grafismo mais refinado de todas as versões para consolas, POP mantém na Xbox o encanto que nos levou a reconhecê-lo como um dos melhores jogos do ano passado.

Sistema: **Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Ubi Soft**
Editora: **Ubi Soft**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

RECOMENDADO



Rise To Honour

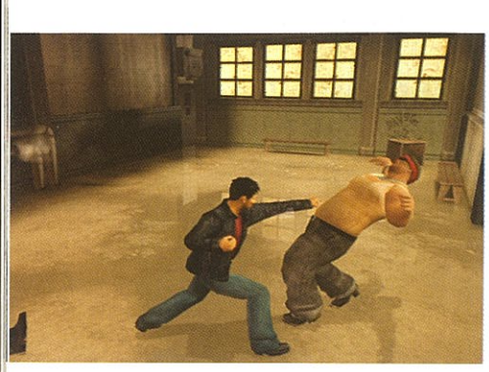
O RATO ATÓMICO

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Sony CE America**
Editora: **Sony Computer Entertainment**
Distribuidora: **Sony CE Portugal (Tel: 707 232 310)**

SITES RELACIONADOS
http://pt.playstation.com
www.jetli.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/34057.html

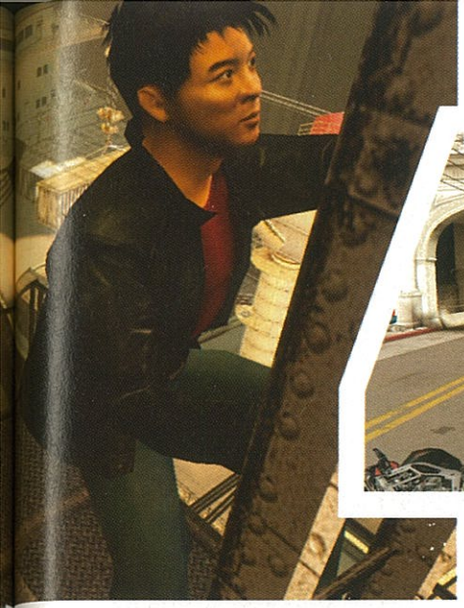
Rise To Honour, **Ninja Gaiden** e **Tenchu**: só neste mês a Mega Score publica três análises que versam sobre as artes marciais. O tema parece estar definitivamente na berra, depois do cinema no Ocidente das pipocas já ter iniciado a sua moda de espadeiradas e kung-fus, graças a sucessos como The Matrix, Crouching Tiger, Hidden Dragon e Hero, entre outras películas de acção com especiarias orientais, que é como quem diz a arte de homens de Hong-Kong como John Woo, Takeshi Kitano, Jackie Chan ou Jet Li exportada para Hollywood.
É precisamente este último que serve de testa-de-ferro à nova obra da Sony. Protagonista de alguns dos melhores filmes contemporâneos originários de Hong Kong e China, como Once Upon A Time In China, Fist Of Legend ou Hero, e de obras de sabor mais hollywoodesco, como Romeo Must Die, Kiss Of The Dragon ou Cradle 2 The Grave, Jet Li é considerado um dos melhores na sua arte, combinando genialidade atlética, sabedoria e charme.
Rise To Honour será provavelmente o que de mais semelhante a um filme série B de artes marciais ou a um dos filmes yakuza de "Beat" Takeshi Kitano o universo dos videojogos tem para oferecer. Estão lá os clichés: Jet Li, um polícia infiltrado numa rede da máfia de Hong Kong, acaba por criar perigosos laços afectivos com Chiang, o líder de uma dessas redes. O criminoso, que Jet Li deveria proteger, acabar por morrer nos seus braços após a emboscada de uma família rival, e com o seu último sopro faz o herói prometer que entrega uma carta à filha, emigrada em São Francisco, Estados Unidos.
É essa dívida que o jogador vai ter de saldar, conduzindo Jet Li numa viagem a São Francisco e depois no regresso a Hong Kong. Os temas da vingança, da lealdade e da honra estarão sempre presentes, numa narrativa que, se de original tem pouco, está apresentada num formato cinematográfico capaz de cativar (e de onde não está esquecida a opção de vozes e legendagem em cantonês e/ou inglês). Para isso também ajuda ter

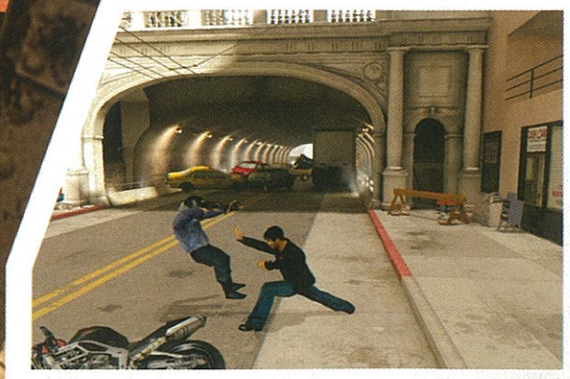


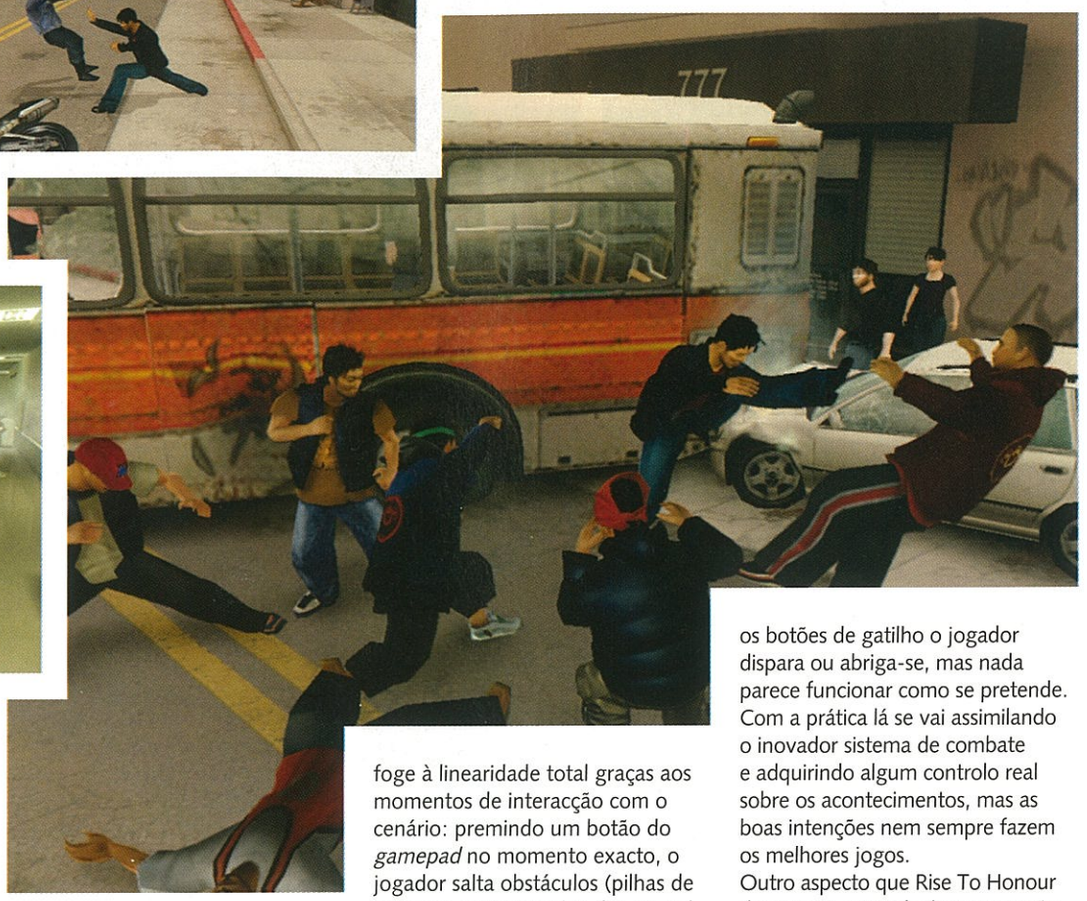
Movimentos enferrujados

Rise To Honour não conta com uma estrela dos filmes de artes marciais, mas com duas. Uma é Jet Li, a outra é Corey Yuen, prestigiado coreógrafo de cenas de acção. Juntos fizeram vários filmes de artes marciais, e voltam agora a reunir-se, pela primeira vez, num videojogo.
Rise To Honour deu-lhes a oportunidade de realizar alguns movimentos impossíveis em cinema. No grande ecrã as coreografias mais espectaculares são realizadas recorrendo muitas vezes a elásticos, numa técnica que implica concentração absoluta e vários takes até conseguir a sequência perfeita. A técnica de captura de movimentos usada nos videojogos permite outros luxos. Como os movimentos são capturados através de várias câmaras montadas em torno do set, Corey Yuen pode escolher a perspectiva que mais lhe agrada em vez de ter de repetir a mesma cena várias vezes, de diferentes pontos de vista. Por outro lado, como só são capturados os movimentos detectados pelos sensores aplicados no corpo do "actor", Jet Li pode falar ou rir durante uma cena, tornando a filmagem mais confortável.
Na featurette apresentada em Rise To Honour (um dos vários extras escondidos no DVD do jogo), Jet Li e Corey Yuen confessam que os videojogos podem ser o próximo passo na criação de coreografias de artes marciais. Infelizmente, graças a um motor gráfico e a animações longe de serem brilhantes, o trabalho de ambos está claramente subaproveitado, isto apesar de Corey Yuen ter repetido em Rise To Honour algumas das cenas mais emblemáticas dos vários filmes de Jet Li.

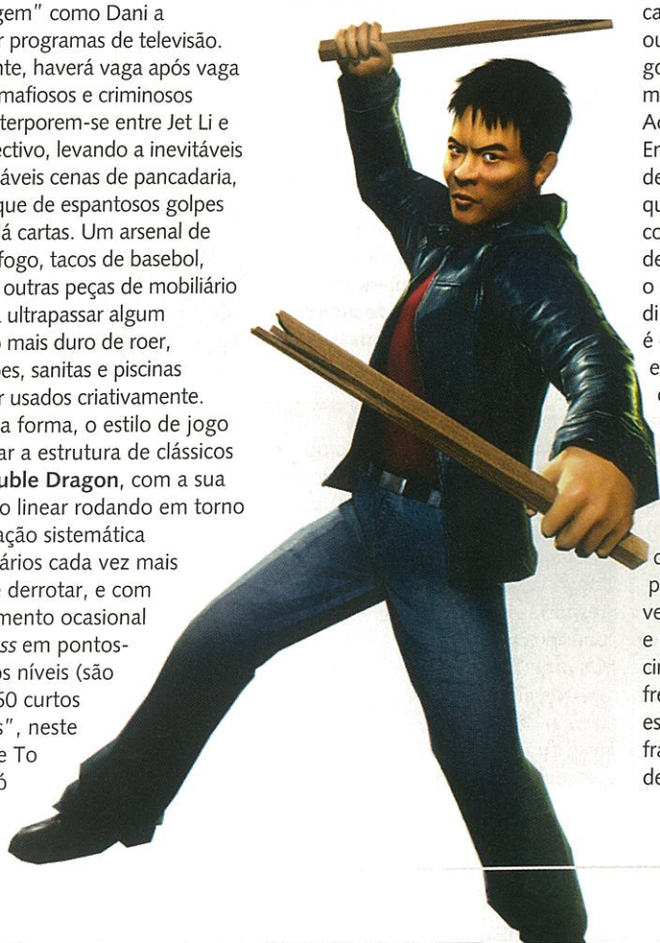
N.C.







alguém como Jet Li que, não sendo um extraordinário actor, dá credibilidade à personagem e a torna mais atraente que um monte de pixéis sem personalidade como o irritante Nick Kang de **True Crime** que é tão convincente como "personagem" como Dani a apresentar programas de televisão. Obviamente, haverá vaga após vaga de rufias, mafiosos e criminosos vários a interporem-se entre Jet Li e o seu objectivo, levando a inevitáveis e intermináveis cenas de pancadaria, onde o leque de espantosos golpes do herói dá cartas. Um arsenal de armas de fogo, tacos de basebol, cadeiras e outras peças de mobiliário serve para ultrapassar algum adversário mais duro de roer, e até fogões, sanitas e piscinas podem ser usados criativamente. De alguma forma, o estilo de jogo faz lembrar a estrutura de clássicos como **Double Dragon**, com a sua progressão linear rodando em torno da eliminação sistemática de adversários cada vez mais difíceis de derrotar, e com o aparecimento ocasional de um *boss* em pontos-chave dos níveis (são cerca de 60 curtos "capítulos", neste caso). Rise To Honour só foge à linearidade total graças aos momentos de interacção com o cenário: premindo um botão do *gamepad* no momento exacto, o jogador salta obstáculos (pilhas de caixotes, por exemplo), faz *rappel* ou trepa paredes para executar golpes mais acrobáticos, num mecanismo que remete para os Action Events de **Shenmue**.



Entra em cena o sistema de combate desenvolvido pela Sony CE America, que elimina a tradicional combinação de botões para produzir determinados golpes, e transfere o comando da acção para o *joystick* direito do *gamepad*. A vantagem é que o jogador pode facilmente encadear ofensivas, bloqueios e contra-ataques em todo o espaço em seu redor; a desvantagem é que o leque de ataques é limitado e muito pouco preciso, dando mesmo a impressão que os golpes realizados são mais fruto do acaso do que de uma decisão planeada do jogador. Não é raro ver Jet Li num frenesim de pontapés e murros que atingem todo o espaço circundante excepto o inimigo à sua frente... Em situações de tiroteio, este sistema revela-se ainda mais fracassado: com o *joystick* direito dever-se-ia seleccionar os alvos, com os botões de gatilho o jogador dispara ou abriga-se, mas nada parece funcionar como se pretende. Com a prática lá se vai assimilando o inovador sistema de combate e adquirindo algum controlo real sobre os acontecimentos, mas as boas intenções nem sempre fazem os melhores jogos.

Outro aspecto que Rise To Honour deveria ter corrigido é a progressão demasiado perdulária. Dando a possibilidade de gravar a qualquer momento e introduzindo *checkpoints* (pontos-chave na acção) com intervalos muito curtos entre si, basta ao jogador ir repetindo vários trechos de poucos minutos até conseguir ultrapassá-los, tornando esta aventura num passeio não muito espinhoso até à cena final.

Rise To Honour é um daqueles jogos que dá vontade de classificar melhor. O potencial para fazer algo enorme está cá, em estado bruto. Devidamente polido, pode vir tornar-se mais uma jóia na resplandecente coroa da PlayStation 2.

Nelson Calvinho

CLASSIFICAÇÃO

A acção de Hong Kong transportada para videojogo pelo fantástico Jet Li. A história convence, ao contrário do inovador sistema de combate. Para apreciadores e jogadores ocasionais.

Glass Rose

Estilhaços criativos

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Aventura**
Autor: **Capcom**
Editora: **Capcom**
Distribuidora: **Electronic Arts Portugal (Tel.: 21 310 31 21)**

SITES RELACIONADOS
N.D.

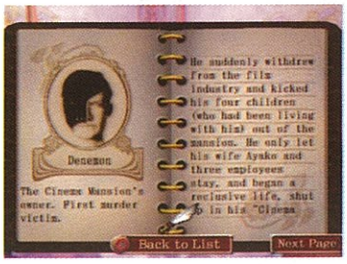
TRUQUES E DICAS
N.D.

Masahiro Matsuoka, um ilustre desconhecido em Portugal, dono de anonimato na Europa, nome obscuro no mundo, grande estrela no Japão. Segundo a Capcom, ele é o maior: baterista virtuoso dos Tokio, cara bonita valedora de milhões, a pessoa ideal para vender um jogo e, principalmente, uma imagem. No Ocidente, um título vendido por um elemento de uma *boys band* estaria condenado ao fracasso. No oriente, transforma-se em objecto de culto.

Glass Rose foi programado por uma das empresas de que menos esperaríamos uma aventura *point and click*, tão habituados estamos às orgias sangrentas de **Resident Evil** ou às mortes sem fim de **Onimusha**. No entanto, já aí foi revelada toda a mestria da Capcom em contar histórias e inovar géneros, em confundir e surpreender o jogador. Num mês recheado de aventuras, esta rosa destaca-se, e ao mesmo tempo fere, com espinhos que deviam ser pétalas.

Afinal, qual o papel da estrela nipónica? Ele é a imagem e voz de Takashi Kagetani, jornalista, autor de escritos sobre assassinatos em série do século XX por resolver. Um dia, recebe a visita de Emi Katagiri, possuidora de um livro herdado do avô com pistas sobre os acontecimentos da Cinema Mansion. Juntos, visitam a decrépita mansão. Aí são transportados para 1929, 22 de Outubro de 1929, o dia em que Denemon Yoshinodou, o patriarca da família, se suicidou, bebendo vinho envenenado. Foi mesmo suicídio? Uma reunião de família seria o momento ideal para resolver velhas questões. Qual a razão que leva senhores e empregados a confundirem Takashi com o filho ilegítimo do chefe da família, chamado pelo pai depois de 20 anos de separação? O que aconteceu ao verdadeiro bastardo? Onde está Emi? Ao longo da aventura surgem as respostas e, eventualmente, será aberto o portal para o século XXI.

Os programadores colocaram grande ênfase na óbvia exploração das 60 divisões da mansão e diálogo com as mais de 20 personagens, e também nas cores, brincando com a paleta para induzir o jogador às emoções pretendidas. Takashi é suspeito. Presumível autor da morte do pai, congrega ao papel de filho o de detective, na tentativa de se ilibar. Dono de um álibi, que não pode revelar, encontrará na análise de objectos e pessoas a necessária verdade. A conversação é orientada de forma peculiar. Ao invés de escolher linhas de diálogo, selecciona-se palavras do discurso textual do interpelado para com elas iniciar novas discussões. É inovador mas maçador ao fim de pouco tempo. Em dezenas de palavras apenas duas ou três activam comunicação. Basta a selecção de um espaço a mais e a conversa não é activada. Pior é descobrir as palavras com que se pode ler a mente. Não bastando a viagem no tempo, o jornalista/detective ganhou poderes mediúnicos. Quando um polícia fala

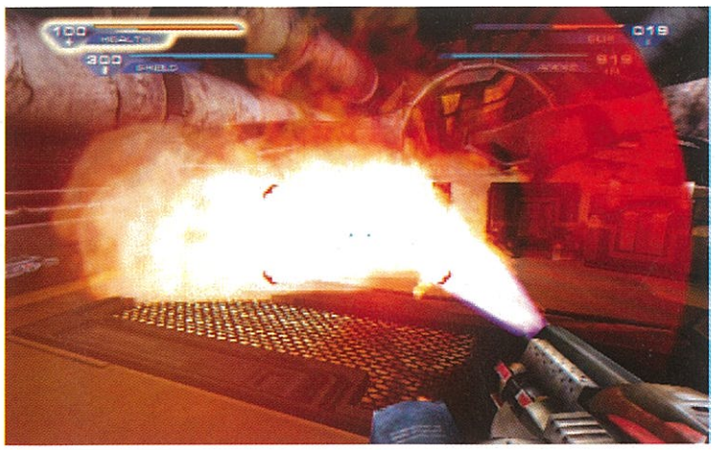


em suspeitos, focar essa palavra remete para a visão da pessoa em causa. Esta é evidente. Há dezenas de outros casos, de pistas escondidas na mente, que só um olhar penetrante, ou sorte, revelam.
O estudo de objectos serve, muitas vezes e só, para ligar duas sequências animadas, não tendo valor real na resolução do mistério.
Como é hábito nas aventuras, o jogador vai achar-se em diversas ocasiões preso, cego em correspondência à acção a tomar.
Num título que se move pelo relógio, se o jogador chegar a uma hora sem despoletar acontecimentos fundamentais é obrigado a repetir tudo o que fez desde o início da última hora. O assistente de Produção da Capcom, Minae Matsukawa, afirma: "A frustração dos jogadores ao voltarem ao início de uma secção prova que eles estão imersos na história." E foi preciso um oriental para ensinar a estreita relação entre "possível interesse de um jogo" e "frustração capaz de fazer perder a vontade de jogar".
Glass Rose tem o génio criativo e uma estética que só os japoneses conseguem mostrar. Por outro lado, goza de uma linearidade absurda e escolhas de jogabilidade capazes de o desmoronarem. No equilíbrio da balança, a nota média.

Nuno Faria

CLASSIFICAÇÃO

Uma aventura original, mas fastidiosa. As ideias estão lá, faltou o seu uso correcto.



Unreal II: The Awakening

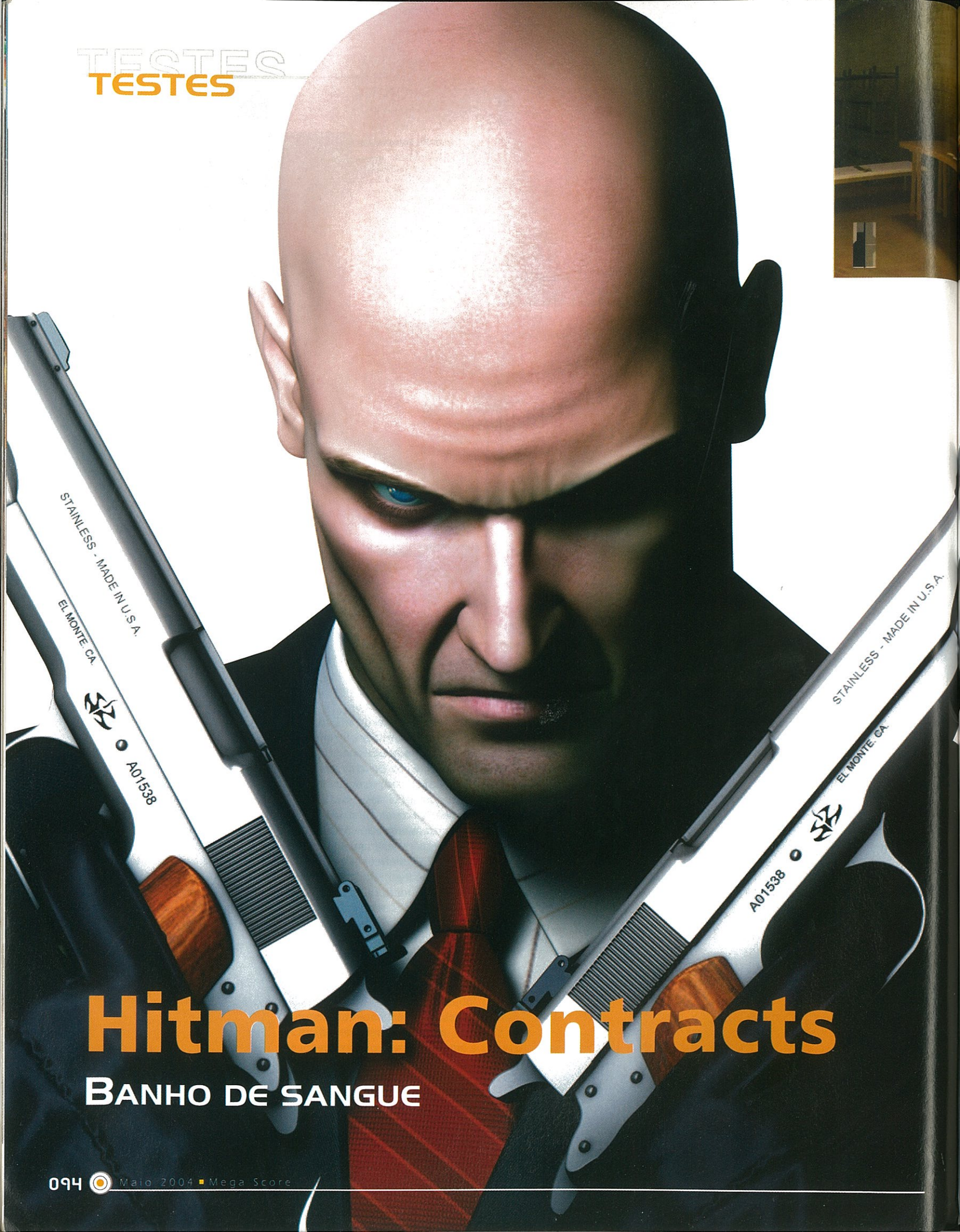
A FERROS

Unreal II para Xbox é a adaptação da versão PC lançada em 2003, incluindo novas opções para múltiplos jogadores. E se como adaptação o título deixa muito a desejar, revisitar este mundo fez-nos perceber o quanto os videojogos em geral amadureceram deste então.
Veja-se pela história, que há um ano nos parecia razoável (pelos *standards* da indústria) e hoje é francamente medíocre: na pele do comandante Jack Dalton, recebemos um pedido de socorro enquanto patrulhávamos o "ass-end of nowhere". Acorrendo ao pedido, encontramos uma colónia dizimada, muitos alienígenas e uma das sete peças de um artefacto que iremos, ao longo do jogo, tentar recuperar.
O principal trunfo da versão original para PC era o grafismo. Trunfo este que permanecerá na versão PC, pois na Xbox, Unreal II está extremamente desvalorizado. Texturas primitivas, animações pobres e problemas de *clipping* (objectos que ultrapassam os limites do cenário) contracenam com uma má inteligência artificial e uma fluidez que oscila entre o aceitável e o injogável.
Pouco apelo nos resta para além do das novas opções para múltiplos jogadores. A par da possibilidade de jogar a campanha em modo cooperativo, Unreal II para Xbox tem um modo de jogo online, o XMP (Expanded Multiplayer) que foi também lançado para PC como *mod*. Trata-se de um interessante modo em equipa que conta com um sistema de classes, a presença de veículos e um curioso sistema de gestão de bases. Contudo, com apenas oito jogadores (quatro por equipa) e quatro mapas, revela-se muito limitado – a exemplo, afinal, do resto do jogo.

Frederico Teixeira

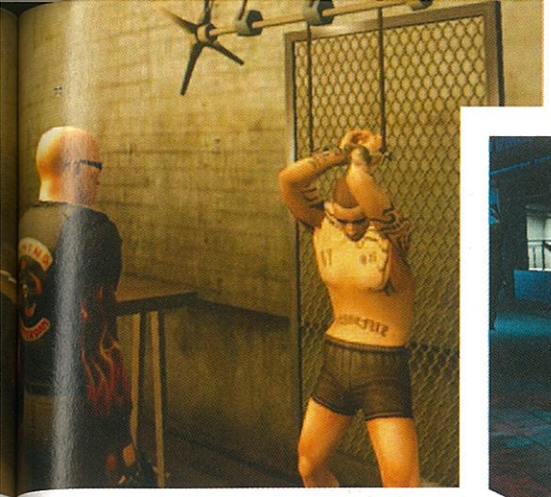
Sistema: **Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Tantalus**
Editora: **Atari**
Distribuidora: **Atari Ibérica**
(Tel.: 21 460 85 85)

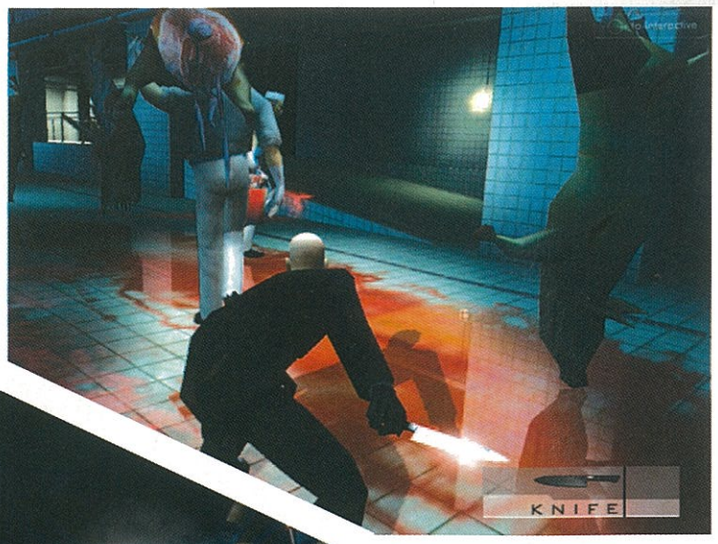
CLASSIFICAÇÃO

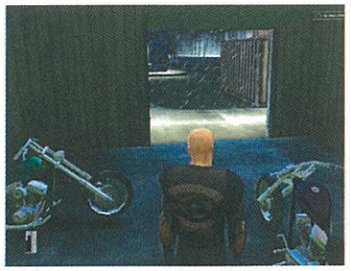


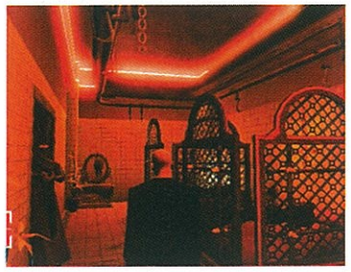
Hitman: Contracts

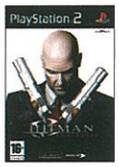
Banho de sangue











O que têm as séries **Hitman** e **Splinter Cell** em comum? À primeira vista, ambas têm propósitos completamente distintos: numa o objectivo é assassinar vítimas a sangue-frio enquanto na outra o propósito é cumprir as missões, se possível sem disparar uma única bala. Sam Fisher e o Agente 47 têm gelo nas veias. A fronteira entre o Bem e o Mal é ténue e essa fragilidade fica bem expressa em Hitman: Contracts, o terceiro tomo das desventuras do calvo matador.

O jogo arranca com o protagonista esvaído em sangue num quarto de uma pensão rasca em Paris. Como ele foi ali parar é um mistério e estranhas são igualmente as alucinações que o levam, moribundo, a reviver velhas operações do passado. A técnica do *flashback* não é propriamente uma novidade no universo dos videojogos (vide, por exemplo, **Max Payne** ou **Tomb Raider Chronicles**), mas a IO Interactive soube surfar a onda para nos proporcionar a aventura mais soturna e visceral da trilogia. As paisagens apresentam-se mais sombrias, os contrastes de luz são mais vincados e todo o embrulho gráfico está mais refinado.

Contracts começa onde terminou o primeiro episódio, um manicómio em território romeno. Dezenas de polícias estão na peugada do Agente 47 e ele tem de encontrar rapidamente uma saída do hospício. O cenário é gigantesco e reparte-se por dezenas de salas, corredores e pisos interligados por escadas e elevadores. Felizmente, temos disponível um mapa que nos assinala, em tempo real, os pontos de maior interesse, o paradeiro dos inimigos e a localização dos acessos a novos locais. Existem várias soluções para escapar das instalações: roubamos as roupas a um doente e fingimo-nos loucos até à saída? Ou abatemos um dos agentes SWAT e misturamo-nos, dissimuladamente, com as forças da autoridade? Todas as alternativas são válidas desde que cheguemos, são e salvos, à meta.

À medida que cresce o sofrimento do herói, as memórias vão tornando-se cada vez mais retorcidas. Existem passagens pela Sibéria, uma mansão britânica da época vitoriana, uma batalha contra um gang de motoqueiros no porto de Roterdão, ou uma viagem ao Extremo Oriente para assassinar os líderes de uma tríade asiática. Infelizmente, o jogo peca pela repetição nos objectivos de cada missão: é matar um par de terroristas ou barões do crime, recolher um objecto ou sabotar um edifício/veículo e fugir a sete pés para o local de extracção. Ao fim de alguns dias, esta vida de carrasco de aluguer pode tornar-se algo enfadonha.

Nada monótonas são as artimanhas para dar caça às presas. Desde cutelos a arames, passando por espingardas de canos cerrados, metralhadoras e dezenas de armas de fogo, o Agente 47 recorre a tudo o que lhe vem à mão para deixar um rasto de morte e sangue atrás de si. É até possível afogar as vítimas se encontrarmos um tanque ou uma piscina nos arredores! O que é lamentável é a gestão do inventário que nos obriga a pausar o jogo cada vez que pretendemos trocar de arma, mas as batalhas podem revelar-se frenéticas, especialmente na perspectiva da primeira pessoa acessível através da tecla R3 (premindo o *joystick* direito do *gamepad*).

A complexidade dos cenários e a hipótese de cumprir as missões por processos distintos (com classe pela via furtiva, ou abrindo caminho à lei da bala até aos alvos) são os maiores trunfos de um jogo que acrescenta muito pouco ao seu antecessor. As memórias do Agente 47 têm momentos divertidos, mas se o próximo capítulo não trouxer inovações de monta quem lhe faz o funeral somos nós... ◎

Jorge Vieira

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **IO Interactive**
Editora: **Eidos**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.hitmancontracts.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/917986.html

CLASSIFICAÇÃO

Um ajuste de contas com o passado numa aventura com travo a film noir. Recomenda-se a quem já terminou Max Payne 2.

Prince Of Qin

Ó TEMPO, VOLTA PARA TRÁS!

Sistema: **PC**
Género: **Aventura**
Autor: **Object Software**
Editora: **GMX Media**
Distribuidora: **InfoCapital**
(Tel.: 21 031 93 19)

A GMX Media não consegue acertar num bom RPG. Depois do desastre **Heath** (ver Mega Score 103), chegou a vez de Prince Of Qin tentar a sua sorte. O primeiro ponto capaz de afugentar é o grafismo. Se revelarmos que o jogo foi lançado nos Estados Unidos em 2002, surge uma certa predisposição para desculpar este campo.

Se lembrarmos que 2002 foi o ano de **Dungeon Siege** e **Neverwinter Nights**, o caso muda de figura. Até o visual e animações de **Diablo II** superam este príncipe. A Object Software, sediada em Pequim, usou os primórdios da história do seu país para criar uma alternativa aos acontecimentos reais. Em 200 A.C. o filho do primeiro imperador da China suicidou-se cumprindo as ordens de um édito forjado do seu pai. No jogo, o príncipe recusa-se a cometer tal acto e o jogador tem de descobrir a verdade por detrás dessa ordem. Para isso vai contar com a ajuda de mais quatro personagens em constante evolução. O ataque e defesa dividem-se em cinco elementos: fogo, terra, água, madeira e metal. Os heróis e inimigos estão imunes a alguns elementos e são vulneráveis aos outros, acontecendo o mesmo às armas e escudos. Assim, armar uma personagem vai além de lhe dar a espada mais forte e a vestimenta mais resistente. A Diablo, a Object Software foi buscar as gemas capazes de dar poderes às armas onde são encastoadas e a tentativa de criação de um mundo online. Infelizmente, a obrigatoriedade de conexão por IP torna impossível a junção dos 500 jogadores idealizados por cenário. Em 2000 ou 2001, talvez Prince Of Qin merecesse alguma atenção, mas não em 2004.

Nuno Faria

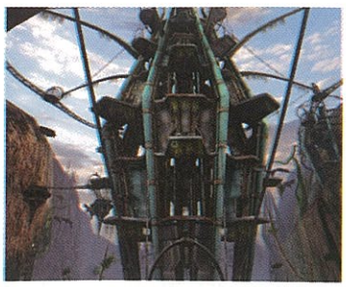
CLASSIFICAÇÃO

Schizm II: Chameleon

PUZZLES DIABÓLICOS, PACIÊNCIA DE SANTO

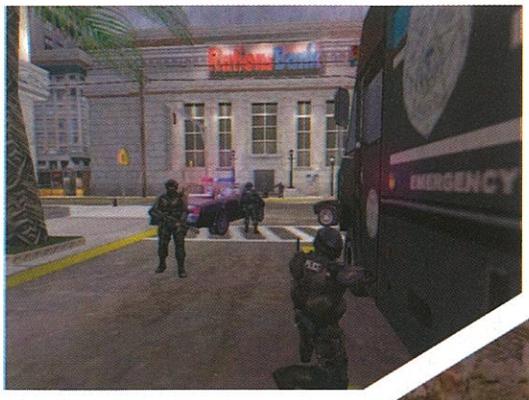
Sistema: **PC**
Género: **Aventura**
Autor: **Detalion**
Editora: **The Adventure Company**
Distribuidora: **PlayGames**
(Tel.: 22 608 83 20)

Schizm II é a continuação de **Schizm: Mysterious Journey**, jogo não editado em Portugal e cujos desafios impossíveis o condenaram a ser cilindrado pela crítica estrangeira. A Detalion voltou ao estirador, reflectiu e oferece mais do mesmo. Ainda fresco na cabeça dos jogadores, **Uru** é a proposta que, visualmente, mais se assemelha a Schizm. Aliás, todo o planeta Sarpedon é uma memória de *Myst*, com aquelas paisagens estranhas, misto de tecnologia e natureza, de liberdades criativas e bizarrices descontextualizadas. Vaguear na primeira pessoa por este mundo é um prazer, apesar de se ter chegado a um patamar onde os First Person Shooters (FPSs) suplantaram as aventuras em termos de espanto visual. Não é surpresa que tenha sido o motor de um FPS, **No One Lives Forever 2**, o suporte escolhido. A história segue o conflito de duas tribos, os Transai e os Ansala, uns amantes da máquina, os outros amantes da natureza e adeptos dos poderes mentais. O jogador tem uma camuflagem que lhe permite andar livremente no meio das duas sociedades, daí o camaleão do título, na tentativa de resolver, de forma indirecta, a querela. Isto porque a narração é feita através de sequências animadas, com os puzzles a servirem de anticlímax. O enredo foi escrito por Terry Dowling, o mais conhecido escritor australiano de ficção científica. Uma trama razoável, não um ponto alto da carreira de Dowling, mas os puzzles deitam quase tudo a perder. Os 30 desafios são, na sua maioria, de uma dificuldade extrema. No fundo, têm lógica, se se conseguir perceber o objectivo do puzzle. Schizm é um jogo para os que têm saudades dos tempos em que a melhor companhia de uma aventura era um bloco e uma caneta, se bem que aqui um guia completo terá um uso superior.

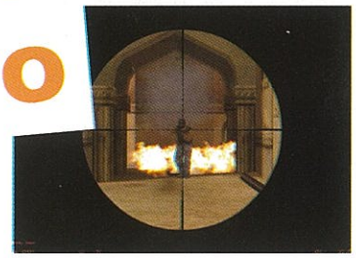


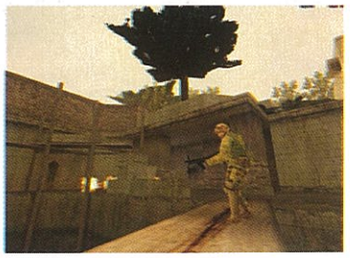
N.F.

CLASSIFICAÇÃO



Counter-Strike Condition Zero





EM MÁ CONDIÇÃO

Há alturas em que é necessário colocar as paixões pessoais de lado e olhar objectivamente para o que nos aparece à frente. Sim, Counter-Strike (CS) é a mais popular modificação do mundo. Sim, CS tem o mérito de ter sido o primeiro a apresentar uma mecânica de jogo em equipa que revolucionou os First Person Shooters. E sim, os seus mapas assimétricos e modos de jogo por objectivos cunharam uma nova tendência no design de níveis. Mas de que vale tudo isso quando é lançado um jogo, agora pago, com os mapas que já estão disponíveis online e a correr sobre o motor de **Half-Life** que tem cerca de cinco anos?

Para os que não conhecem, Counter-Strike é um jogo de acção em equipa, onde de um lado existem terroristas e do outro forças especiais. Dependendo em qual dos dois modos de jogo estamos a jogar – Hostage Rescue ou Activate/Defuse Bomb –, o objectivo é salvar reféns ou armar e desarmar bombas. No mapa, o jogo processa-se por rondas e quem morrer só volta a jogar na ronda seguinte. Vencer a ronda, cumprir objectivos e matar inimigos é recompensado monetariamente, podendo o jogador gastar o dinheiro a adquirir melhor equipamento como armas, munições, escudos e coletes à prova de bala.

Condition Zero tem a novidade de se poder transferir a acção para fora dos terrenos online, substituindo os jogadores humanos por personagens controladas pelo computador (bots) numa mini campanha. Aliás, uma das poucas surpresas desta versão é o comportamento bastante realista dos bots, que não só agem muito humanamente como comunicam com o jogador e improvisam tácticas em tempo real.

A segunda novidade de Condition Zero é o modo de jogo Deleted Scenes. Também para jogar solitariamente, trata-se de uma aventura que tenta compensar a ausência de história do resto do jogo, mas que não passa das intenções, pois o resultado prático tem a profundidade de jogo de um **Virtua Cop** com a nuance do livre controlo de movimentos.

Não hajam ilusões, a magia deste jogo está online. É em rede contra outros humanos que a sua mecânica faz sentido. Contudo, quem já o joga não encontra apelo suficiente neste pacote, visto que já teve acesso à maioria do conteúdos gratuitamente – até os vídeos de **Half-Life 2** incluídos num CD extra estão disponíveis para download. Para quem nunca experimentou Counter-Strike, não é por este jogo que deve começar. Actualmente existem outras propostas (jogos completos ou mods) com a mesma mecânica ou melhor, mas sem as limitações que naturalmente surgem num motor de jogo com cinco anos.

Frederico Teixeira

Sistema: **PC**
Género: **Acção**
Autor: **Turtle Rock Studios**
Editora: **Vivendi Universal**
Distribuidora: **InfoCapital**
(Tel.: 21 031 93 19)

SITES RELACIONADOS
www.turtlerockstudios.com/CSBot.html
www.valvesoftware.com
www.vugames.com

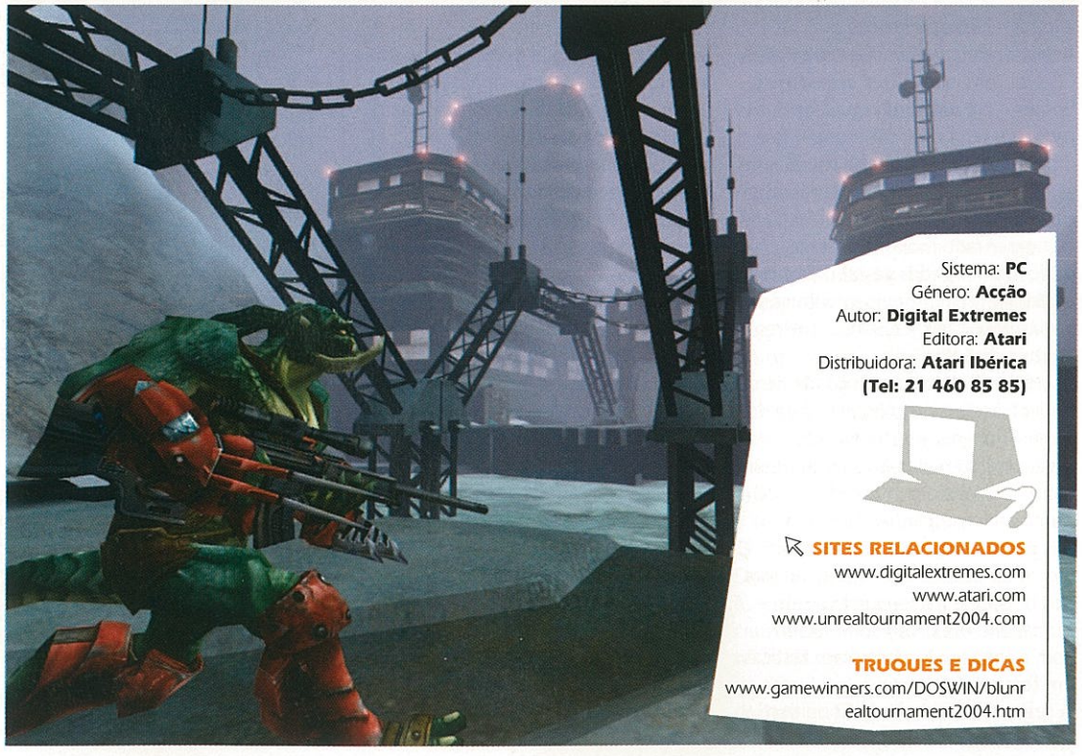
TRUQUES E DICAS
www.gamewinners.com/DOSWIN/blcounterstrikeconditionzero.htm

CLASSIFICAÇÃO

Não tem apelo suficiente para quem já joga Counter-Strike, nem é o ideal para começar a jogar uma vez que existem alternativas mais elaboradas e baratas.

Unreal Tournament 2004

Redenção a tiro

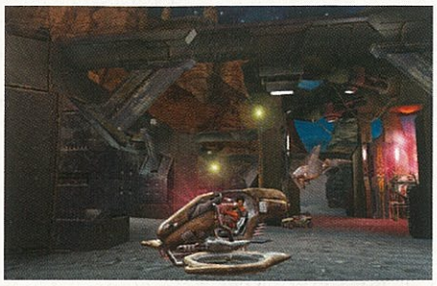


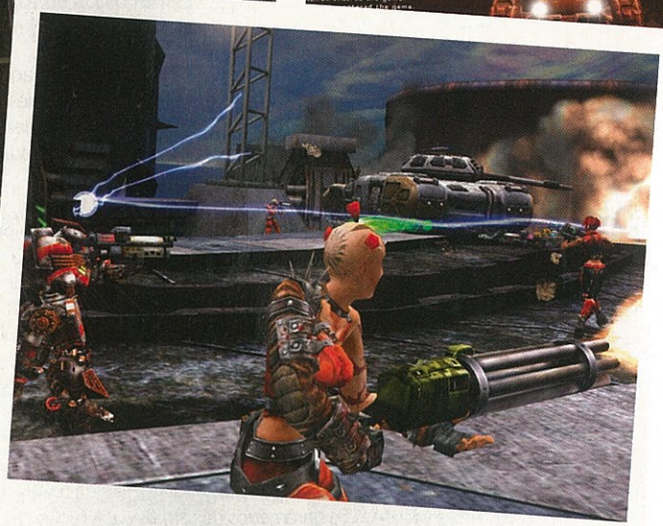
Sistema: **PC**
Género: **Acção**
Autor: **Digital Extremes**
Editora: **Atari**
Distribuidora: **Atari Ibérica**
(Tel: 21 460 85 85)

SITES RELACIONADOS
www.digitalextremes.com
www.atari.com
www.unrealtournament2004.com

TRUQUES E DICAS
www.gamewinners.com/DOSWIN/blunrealtournament2004.htm

Dos vários jogos de acção alinhavados para este ano de 2004 temos de reconhecer que este renascimento de **Unreal Tournament 2003** com mais mapas e modos de jogo não estava sequer na subjectiva lista dos dez mais aguardados. Mas a Epic deu um tiro certeiro, inovando o suficiente para justificar uma sequela e, mais difícil ainda, conseguiu recuperar em pleno o feeling que fez do clássico **Unreal Tournament** (UT) um êxito. Sem ir ao exagero de afirmar que esta nova edição é um marco tão importante quanto o original, de 1999, podemos seguramente dizer que tem apelo suficiente para abafar a sensação de que o que é aqui proposto já deveria ter sido feito em UT 2003. Para quem gosta de números, são cinco gigabytes e meio de





regresso às origens. São para lá da centena de mapas, dispersos por dez modos de jogo. São 17 armas. E são largas dezenas de mutators (um conjunto de alterações aos parâmetros que o jogo oferece por defeito) e skins (modelos de personagens). Mas vamos por partes.

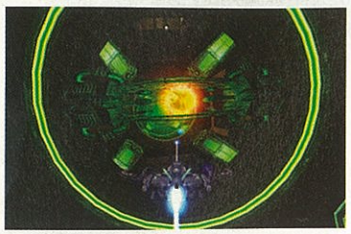
A prova de inovação em UT2004 é o nascimento do intenso modo de jogo, Onslaught. Um pouco à imagem de **PlanetSide** e até de **Tribes 2**, a proposta é que os jogadores conquistem uma rede de nódulos energéticos de forma a estabelecer a ligação ao núcleo que se situa no coração da base adversária, tornando-o assim vulnerável. Vence a equipa que tiver destruído ou infligido mais dano ao núcleo adversário. A maioria dos nove mapas deste modo tem dimensões próximas dos cenários de **Battlefield Vietnam**, extensos e com amplos espaços abertos. Outra coisa não seria de esperar do principal palco para combate veicular no jogo. Jipes, tanques, hovercrafts saltitantes e aeronaves são as categorias existentes e que dão um refrescante apelo à franchise. Contudo, é o regresso do popular modo de jogo Assault que nos enche as medidas.

São seis enormes e detalhados mapas que apresentam um rol de objectivos a cumprir em equipa, desde loucas fugas de jipe a assaltos a comboios ou estações espaciais. Na prática, isto traduz-se numa enérgica luta contra a equipa adversária e contra o relógio, porque, findo o ataque, as posições são invertidas, passando o atacante a defensor e vice-versa. Alguns destes mapas contam com combate veicular, se bem que a uma escala reduzida quando comparada com o modo Onslaught, mas é pelo design assimétrico, rico e propenso a combates empolgantes que estes níveis nos conquistaram a afeição.

A par da reincidência dos modos de jogo já presentes no antecessor (com novos mapas), há ainda dois novos modos: Mutant, que é uma variante de Deathmatch em que o jogador mutante tem mais poder que os outros e é caçado por todos; e Invasion, que parte de uma premissa engraçada em teoria, mas que na prática não tem grande apelo: "vais invariavelmente morrer, vamos é ver a quantas vagas de alienígenas levas contigo".

Por último, e para pôr termo a modos de jogo, há ainda um outro retornado, Last Man Standing, que se processa como um deathmatch com limite de vidas, vencendo um único sobrevivente.

O jogo tem 106 mapas, um número impressionante, sem dúvida, mas que não resistimos a desmantelar: tirem-se-lhe umas dezenas de mapas que são herdados de UT2003, mais outros tantos que entretanto foram disponibilizados gratuitamente pela Epic em bonus packs e sobram... umas largas dezenas. O número continua a ser chorudo, mas mais que celebrar a quantidade, celebramos a qualidade. É justamente através



destes novos mapas que o jogo faz o mencionado regresso às origens. A claustrofobia e obscuridade de **Quake**, direcção na qual UT2003 caminhou, foi posta de parte, partindo esta nova edição para ambientes mais amplos, coloridos e com uma arquitectura mais sci-fi. É uma tendência recebida de braços abertos, pois foi o este tipo de atmosfera que tornou UT um sucesso.

No plano gráfico, o motor apresentado pela Epic em 2002, que pouco mudou para esta versão, continua a despertar-nos a dúvida de como é que tanta riqueza cénica se concilia com fluidez de jogo, sem tornar os requisitos de jogo estupidamente altos (enigma maior só mesmo o da inexistência de tempos de carregamento em **Vice City** para PlayStation 2...).

Para os jogadores mais inexperientes, os mapas dos modos de jogo que apresentam outros objectivos que não simplesmente matar têm agora um útil indicador da trajectória para as bases, bandeiras, pontos de controlo ou para o próximo objectivo.

Mas este é um jogo claramente direccionado para os jogadores hardcore, que apreciarão uma série de pequenas melhorias em diversos aspectos, dos quais destacamos estatísticas (on e offline) mais completas e um maior e mais intuitivo grau de personalização de quase todos os aspectos do jogo.

Resumindo, Unreal Tournament 2004 é tudo aquilo que o seu antecessor deveria ter sido: o mais completo e enérgico jogo de acção em rede.

Frederico Teixeira

Arma, para que te quero?

Uma das razões pela qual UT conquistou uma grande base de adeptos foi a originalidade no design das armas. Não só estas armas tinham duas utilidades cada como, em alguns casos, as funções podiam ser conjugadas ou acumuladas através de um clique prolongado no botão do rato. Este factor contribuiu muito para enriquecer a mecânica do jogo e o distinguir da concorrência – de Quake, principalmente.

É com agrado que vemos UT2004 a ter uma boa dose de originalidade bélica. Ainda que as quatro novas armas tenham nascido em função do modo de jogo Onslaught, a forma como algumas foram implementadas é digna de menção.

O arsenal está bastante mais equilibrado, e ainda que armas como o Flak Cannon, o Rocket Launcher e a Shock Rifle continuem a ser soberanas, as outras são mais úteis do que em anteriores edições. É algo que se pode confirmar pelo uso de dois simpáticos mutators que a Digital Extremes inclui no jogo e que transformam os parâmetros das armas nos de UT2003 e UT.

AVRiL

Anti Veicular Rocket Launcher é a resposta da infantaria aos veículos. A arma fixa o alvo (se este for um veículo) e, disparando, é projectado um lento e espalhafatoso míssil que persegue o alvo.

Espingarda de franco-atirador

Regressada do original Unreal Tournament, esta é uma arma de eleição em combates à distância. Com zoom 10x, o disparo é letal se acertar na cabeça do oponente.

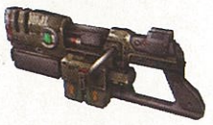
A espingarda de franco-atirador coexiste agora com a polémica Lighting Gun – a presença de ambas é redundante, já que servem o mesmo propósito, mas é estranhamente agradável.

Lança granadas

Arma capaz de acumular até oito granadas que detonam via impacto ou remotamente, no modo no disparo secundário. As granadas desta arma têm ainda a capacidade de se colar a superfícies metálicas e cerâmicas, sendo ideal para montar emboscadas a veículos.

Link gun

A função primária desta arma é o disparo de projécteis de plasma, e a secundária é um feixe de energia capaz de destruir um adversário em pouco segundos.



Em UT2003, a arma passou a permitir que o disparo secundário pudesse ser feito sobre aliados para aumentar o dano que estes infligem, partindo do princípio que também usam uma Link Gun.

Em UT 2004, o disparo secundário da arma é também capaz de reparar veículos e construir os nódulos de energia no modo Onslaught.

Marcador de Alvo + Phoenix Bomber

Tal como o Ion Painter, este marcador de alvo lança um feixe laser para indicar o local onde um enorme bombardeiro irá lançar uma salva. Passado alguns segundos da indicação, tudo o que estiver nas proximidades da área é simplesmente obliterado.

Mine Layer

Esta arma coloca minas em forma de aranhiços no terreno.

Quando um jogador ou veículo passa numa área próxima da mina, esta começa a correr em direcção à vítima até que dá um salto à altura da sua cabeça e explode.

É hilariante já que mesmo que o indivíduo se aperceba de que as minas o detectaram, iremos vê-lo a correr umas centenas de metros a disparar em pânico para o chão.

CLASSIFICAÇÃO

RECOMENDADO

O espírito do velho Unreal Tournament finalmente encarnou na nova tecnologia.

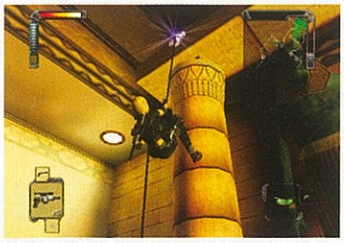
Rogue Ops

Solid Nikki?

Nikki Conners é uma agente de uma agência governamental secreta e a sua missão é acabar com a organização terrorista Omega 19. Enquanto abana as ancas, a loura percorre oito níveis repletos de acção, esforçando-se ao máximo por imitar o estilo do seu guru, Solid Snake.

O nível de treino inicial ensina-nos todos os movimentos de Nikki e a lidar com algumas coisas irritantes do sistema de controlo. Para começar, o facto de ser necessário utilizar os dois *sticks* analógicos para nos movermos é uma seca – o *stick* esquerdo fá-la andar, mas o direito tem de ser manuseado para a apontar na direcção em que queremos que ela vá, senão a parva põe-se a andar à caranguejo, o que pode ser útil em certas ocasiões, mas não devia acontecer quando queremos simplesmente ir para a esquerda ou para a direita. Ter de virar a menina para depois empurrar o stick em frente parece-me anunciar problemas desnecessários quando a acção começar... e não é que tenho razão?

Além disso, para Nikki ser uma agente cheia de capacidades, a equipa da Bits teve de recorrer a um truque básico, que umas vezes resulta, mas outras não. Para subir uma escada ou trepar para um parapeito, por exemplo, temos de esperar que surja um ícone de acção e para tal, temos de colocar Nikki no local exacto para o activar – neste caso, milimetricamente exacto, o que implica andar pé ante pé até a porcaria do ícone aparecer. Mas enfim... Se até eu, com o meu mau feitio, consegui aprender a lidar com isto, qualquer um consegue. E fora o facto de ter as raízes do cabelo pretas (o que até pode ser interpretado como *fashion statement*), a miúda é gira, os gráficos não são nada maus e o jogo até é divertido. No entanto, e por mais que se esforce, não consegue chegar ao nível dos títulos de acção furtiva com que pretende rivalizar.



Erica Cunha e Alves

CLASSIFICAÇÃO

Sistema: **PS2/Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Bits Studios**
Editora: **Kemco**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

Teenage Mutant Ninja Turtles

Cowabunga?

As tartarugas ninja marcaram uma época. Os desenhos animados até eram giros, o filme nem por isso, mas o fenómeno foi inteiramente compreensível. Adolescentes, tartarugas, mutantes e ninjas, os quatro amigos tiveram uma legião de seguidores, que se manifestava de forma assustadora por altura do Carnaval.

Estou a falar no passado, mas é óbvio que só posso estar desactualizada porque as Tartarugas Ninja estão de volta, num jogo de acção que recria as aventuras a que assistimos nos desenhos animados. Para quem ainda tem a palavra "cowabunga" presente na cabeça, isto pode ser um sonho tornado realidade... embora alguns anos atrasado. Afinal de contas, as tartarugas nasceram em 1984 e muitos dos que vibravam com o quarteto maravilha têm agora uma certa idade, à qual está associada um nível de exigência que este título não pode satisfazer. Porém, para a nova legião de fãs, pertencentes à faixa etária geralmente associada aos desenhos animados de sábado de manhã, é capaz de ser suficiente.

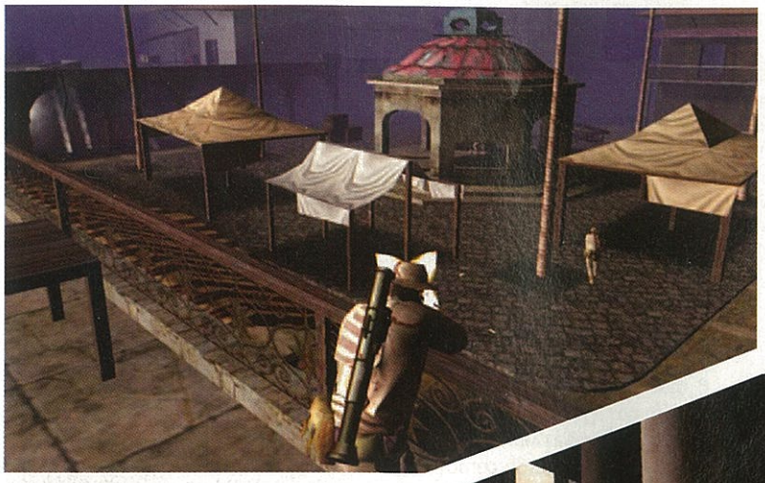
O estilo totalmente cartoon é perfeito, mas infelizmente, a jogabilidade está longe de o ser. Além de uma ligeira rigidez dos controlos, é difícil não sentir que o potencial das tartarugas foi subaproveitado. Os seus movimentos são muito mais básicos do que deveriam ser e apesar de ser giro dar pauladas em ratos de esgoto robóticos, é frustrante não estropiar devidamente um boss ameaçador. Mas, e daí, como os bosses também não são tão ameaçadores quanto isso, também não faz mal. Aliás, faz mal, sim.

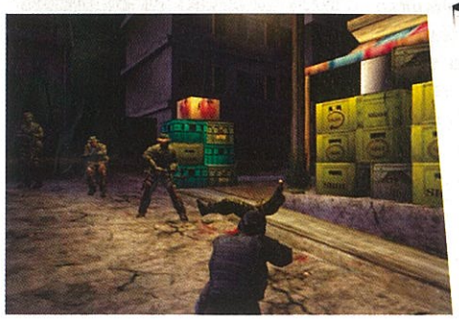
Este jogo não vai pôr meio mundo a dizer "cowabunga", pois é apenas uma aproximação sensaborona daquilo que uma boa aventura com as Tartarugas Ninja poderia ser.

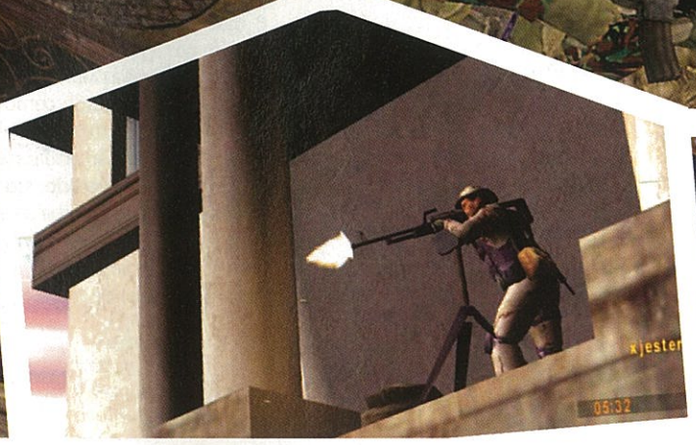
E. C. A.

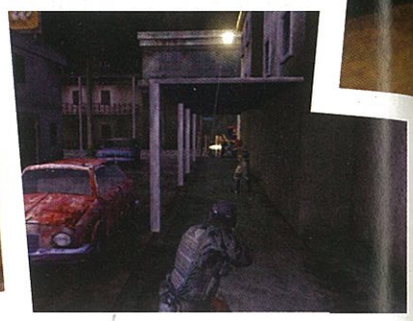
CLASSIFICAÇÃO

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Konami**
Editora: **Konami**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)









SOCOM II: US Navy Seals

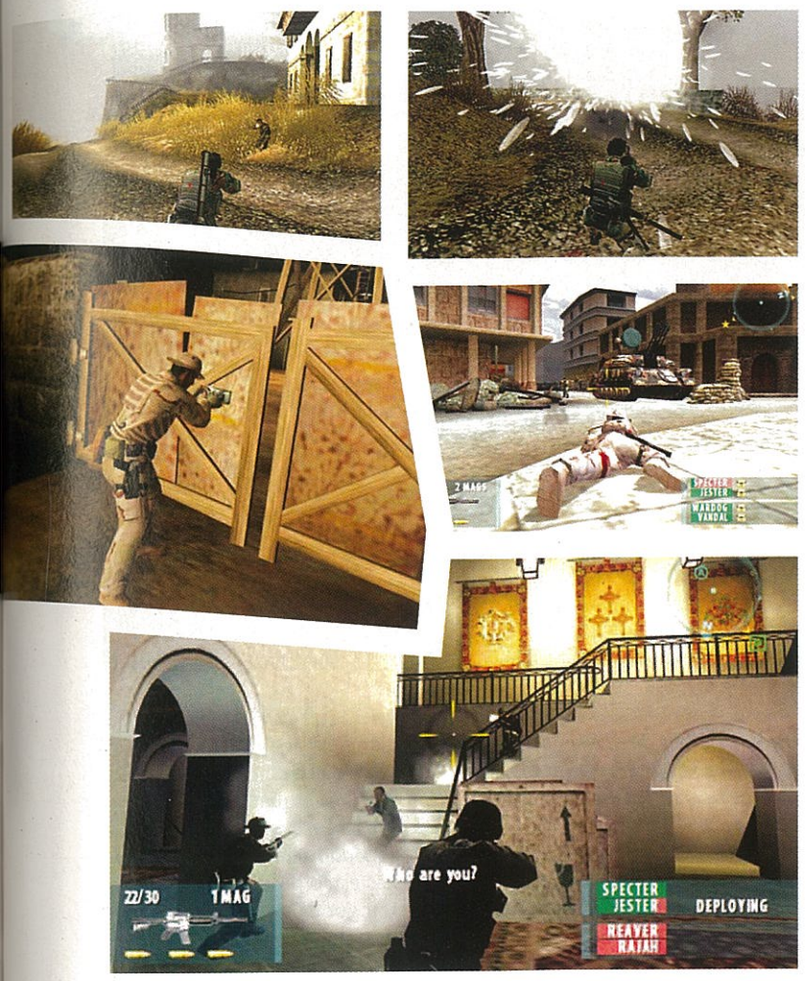
Silenciosos e competentes

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Zipper Interactive**
Editora: **Sony Computer Entertainment**
Distribuidora: **Sony CE Portugal (Tel.: 707 232 310)**

SITES RELACIONADOS
www.zipperint.com
www.scee.com
www.us.playstation.com

TRUQUES E DICAS
www.gamewinners.com/playstation2/SOCOM2.htm

O ano passado, **SOCOM** foi o jogo que veio trazer vida à vertente online da PlayStation 2. O título trouxe para a realidade das consolas uma mecânica há muito presente no PC em jogos como **Counter-Strike** e abriu as portas da comunicação por voz, fomentando o nascimento de uma enorme comunidade.
Não foi só pelo online que o jogo vingou. A campanha solitária colocou o jogador na pele de um líder de um esquadrão de quatro elementos das forças especiais Seals numa batalha contra o terrorismo em moldes de acção furtiva. Também aqui a voz teve um papel crucial, com o auricular que era vendido com o jogo a fazer uma ponte entre o jogador e o seu esquadrão. Estranhamente, o sistema de reconhecimento de voz funcionava (e continua a funcionar) muito bem, dando um gostinho especial à coordenação táctica. É bem mais engraçado parecer um maluquinho a gritar frases como "Bravo, cobre-me" ou "Equipa, atirar granada para ali", do que andar a passar por uma série de menus para dar a mesma ordem – se bem que também exista essa opção.
SOCOM II surge quase como uma expansão do original. Uma expansão de luxo, diga-se. Pois apesar de não haver nada de revolucionário – grosso modo, a mecânica de jogo, o seu motor e as funcionalidades são os mesmos – a Zipper Interactive aperfeiçoou quase tudo.
As mudanças mais bem-vindas deram-se na vertente online. Aos modos já existentes foram acrescentados dois, passando o total para cinco: Demolition, Extraction, Supression, Escort e Breach. Todos eles são elaboradas variantes de dois modos que ganharam notoriedade em Counter-Strike: a escolta de reféns e o armar e desarmar de bombas. Os mapas incluídos no jogo também aumentaram em quantidade e qualidade. Agora são 12 com um design tacticamente interessante, e dez mapas que foram recuperados do jogo original com ligeiras alterações.
Os filtros de jogo, o suporte de clãs e o sistema de rankings beneficiaram também de melhorias, sendo ainda introduzidas novas armas (como lança-rockets e minas), algumas das quais desbloqueadas quando se completa a campanha solitária em diferentes níveis de dificuldade.
Fora do universo online, SOCOM II propõe-nos práticas antiterroristas em quatro zonas distintas do globo: a Albânia, o Brasil, a Argélia e a Rússia. Ainda que algumas das 12 missões não sejam muito inspiradas, há aqui momentos memoráveis como um fabuloso nível que decorre numa favela. A inserção dos quatro

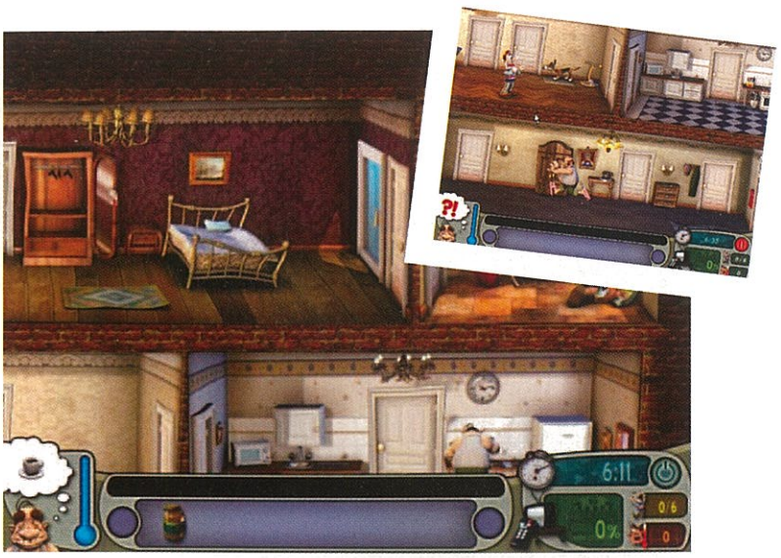


operativos no terreno é antecedida por um briefing e pelo processo de selecção de equipamento, e a abordagem feita é maioritariamente furtiva.
O grande senão é a obrigatoriedade de regressar ao princípio do nível sempre que o jogador morre, mesmo que esteja a um passo da zona de extracção. Ter de jogar o título em todos os níveis de dificuldade para poder aceder a todo o arsenal online também é, perdoem-nos a expressão, uma estucha.
Para quê obrigar o jogador a repetir várias vezes o mesmo?
SOCOM teve algumas melhorias gráficas, mas o jogo contínua a estar longe de ser uma sereia.
Ainda assim, as animações são excelentes e os Seals têm um rol de movimentos e funcionalidades que se enquadram com a estirpe de guerreiros de elite. Para os jogadores casuais há a opção de usar um método de controlo mais simples, mas que não tira total partido do jogo. Já os jogadores mais experientes podem usar uma configuração que obriga a usar, sem hesitações, todos os botões do comando.
Uma nova campanha, melhor grafismo, longevidade assegurada e, principalmente, uma vertente online renovada, fazem deste jogo a mais completa oferta de acção táctica para PlayStation 2.
A possibilidade de realizar comandos de voz dá o apelo extra. E não se preocupem os que já pagaram pelo auricular quando compraram o primeiro SOCOM, pois o jogo irá ser comercializado em dois pacotes distintos: só o software, por 61 euros; e o pacote com auricular, por 85 euros.

Frederico Teixeira

CLASSIFICAÇÃO

SOCOM II está muito parecido com o original, mas bastante mais completo na sua extensão online.



Neighbours From Hell

O PROBLEMA SÃO OS OUTROS

Na altura em que estas linhas são escritas já os ingleses andam a jogar a **Neighbours From Hell 2** há mais de um mês. O primeiro Neighbours From Hell estiveram a jogá-lo há dez meses. Felizmente, nada do que este jogo tem para oferecer ficou ultrapassado no atraso com que chegou às lojas portuguesas.
O visual cartoon, em tempos muito do agrado da JooWooD, é usado na construção de uma casa onde o sonho de dar cabo da vida daquele vizinho diabólico ganha forma.
O objectivo de Woody é montar várias armadilhas ou estragar pertences do vizinho de modo a irá-lo e, em jeito de programa televisivo, aumentar as audiências. Um ovo no microondas, sabonete no chão, trocar bronzeador por mel ou pincelar binóculos com cola são quatro das dezenas de perversidades cujos resultados os espectadores esperam ansiosamente. Se no vaguear constante pela casa o vizinho accionar um truque enquanto está furioso com o anterior, os pontos aumentam.
Só com a ligação correcta de todos os truques de cada nível se consegue o desejado 100 por cento de realização.
Cada um dos 14 níveis tem tempo limite (pode ser desligado) e uma percentagem mínima que é preciso atingir antes de passar para o próximo episódio.
Neighbours From Hell é um jogo fácil e algo repetitivo. Em três ou quatro horas, qualquer jogador conseguirá chegar ao fim.
A dificuldade está em encadear todos os truques de um nível para conseguir a pontuação máxima, o que demorará outro par de horas. Baseado em **Spy vs Spy**, um título com mais de 15 anos que esteve para ser reeditado na PS2 e Xbox, falta-lhe, à semelhança do que acontecia com aquele, um modo para dois jogadores. Era o suficiente para o transformar num dos melhores *party games* do ano.

Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Autor: **JoWooD Studio Vienna**
Editora: **JoWooD Productions**
Distribuidora: **PlayGames**
(Tel.: 22 608 83 20)

Nuno Faria

CLASSIFICAÇÃO

3D em breve?

Fevereiro foi um mês de trabalho e, tal como estava previsto, Março foi um mês de anúncios.
Com conferências um pouco por todo o mundo, praticamente todas as empresas aproveitaram esta altura para anunciar algo.
No grupo dos anúncios que mais chamam a atenção estão os da ATI e nVidia. Não pelo anúncio em si, mas pelo facto de o terem realizado em simultâneo. Ambas as empresas têm chipsets gráficos prontos para entrar na luta pelo domínio dos telemóveis de terceira geração. Mesmo após eliminar os exageros nas expectativas de crescimento que levaram ao colapso da anterior tentativa de implementação destes telemóveis, continua a ser um mercado extremamente apetecível.
É de esperar que apareçam mais alguns concorrentes (como a PowerVR), mas deverá ser interessante seguir a luta entre os dois actuais gigantes das placas gráficas para PC.
Apesar de tudo, penso que ainda deve demorar algum tempo até que estes telemóveis passem a ser acessíveis a todos (ou seja, existam modelos a menos de 250 euros).
É uma importante barreira psicológica a nível de preços e não me parece que os telemóveis que venham a aparecer em 2004 e inícios de 2005 com esta tecnologia consigam ficar abaixo dela.
No início de Março participei numa conferência em que também falei nas perspectivas para o futuro, mencionando o facto de que vários analistas estão desde 2002 a dizer que os jogos 3D para telemóvel estão a seis meses de se tornarem comuns. Embora já existam vários disponíveis, ainda estão algo limitados pelo hardware existente. Esta limitação deverá desaparecer quando os novos telemóveis forem

Mega Score Mobile

nVidia e ATI ao ataque

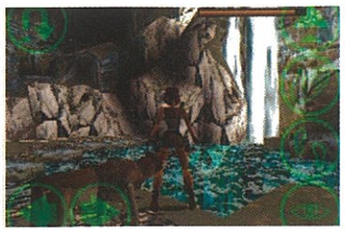
A nVidia e a ATI, líderes no mercado de placas gráficas para PC, efectuaram duas investidas quase simultâneas na sua luta pelo domínio do mercado dos chips gráficos para plataformas móveis.
A nVidia aproveitou a CTIA, em Atlanta, para anunciar um acordo com a Motorola.
Este acordo irá permitir a colocação do chipset GoForce 4000 da nVidia em alguns dos telemóveis de terceira geração da Motorola.
A ATI, por seu lado, chegou a um acordo que irá permitir a utilização do ATI Imageon nos próximos chipsets da QUALCOMM. De modo a maximizar o impacto mediático desta notícia, a ATI anunciou também o apoio dado por várias organizações à sua plataforma.
Entre estes apoios encontram-se a Sega e a Bandai.

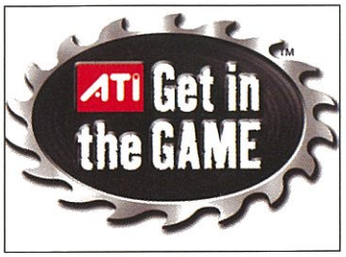
Sites relacionados:
www.ati.com
www.nvidia.com

ExEn chega ao BREW

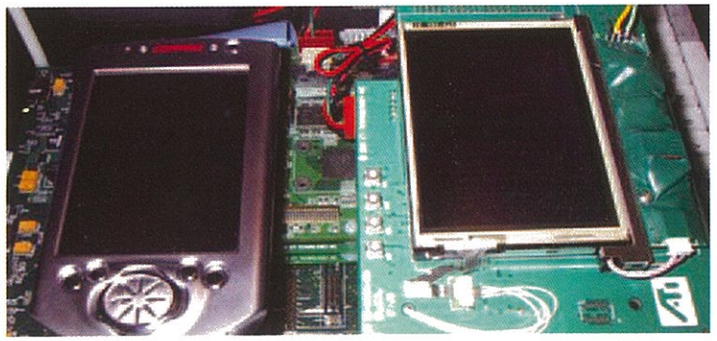
A QUALCOMM conseguiu mais um importante acordo em Março, desta vez com a In-Fusio, um dos seus competidores. Este acordo vai permitir a integração das ExEn Gaming Extesions (EGE) na plataforma BREW. Lançada em Fevereiro de 2004, a EGE é o mais recente derivado da plataforma ExEn da In-Fusio e está já disponível para J2ME (MIDP 2.0).
Site relacionado:
www.in-fusio.com

Gameloft anuncia novos jogos





disponibilizados, mas não é de esperar que representem uma importante fatia do mercado até que os dispositivos sejam colocados a um preço suficientemente atractivo para a maioria dos utilizadores considerarem comprá-los. Em todo o caso, como esta é uma área em que a inovação é constante, pode ser que ocorram alguns desenvolvimentos que alterem esta previsão (o facto de já existirem três competidores fortes no mercado dos chipsets gráficos é algo que não se pode esquecer). Dependendo de como as coisas correrem, posso estar errado e estamos mesmo finalmente a seis meses dos jogos 3D para telemóvel se tornarem comuns (embora, se tivesse que apontar uma data, optasse por acrescentar mais dois grupos de seis meses).



Pedro Amaro – http://pedroamaro.pt.vu/

A Gameloft anunciou dois novos jogos: **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** e **Chessmaster**. O primeiro jogo dispensa apresentações e encontra-se disponível desde 25 de Março para telemóveis com suporte para Java. É a conversão de um importante jogo para PC e consolas, e a sequela de um dos maiores sucessos da empresa para telemóvel. É importante acrescentar que este título representa mais uma das vitórias da QUALCOMM, já que irá brevemente ser disponibilizado para os utilizadores da sua plataforma. O segundo é a conversão para telemóvel de um dos mais conhecidos jogos de xadrez existentes para PC.
Sites relacionados:
www.gameloft.com
www.splintercell.com/uk/gameloft.php

Cheeky lança Smackhead

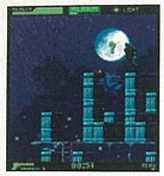
A software house grega Cheeky lançou os dois primeiros títulos da sua nova série de jogos, que também se encontra disponível como webgame em www.smackhead.net. Apesar de serem jogos excessivamente simples e com uma jogabilidade extremamente reduzida, é esperado que venham a ser bastante falados devido ao seu objectivo: espancar personalidades conhecidas. As versões actualmente disponíveis permitem que o jogador bata em Tony Blair e George W. Bush utilizando luvas de boxe, um bastão ou uma frigideira. É esperado que sejam lançadas mais duas versões em breve, uma com Saddam Hussein e outra com Bill Gates.
Site relacionado:
www.smackhead.net

Mobile Football Camp

Embora ainda sejam difíceis de implementar devido às restrições técnicas dos telemóveis, as simulações de desportos de equipa já marcam presença neste mercado. A estratégia habitual passa por conseguir o apoio de um jogador famoso ou a conversão de um título reconhecido do PC ou consolas, mas a Mforma decidiu inovar ao criar o **Bill Parcells' Mobile Football Camp**. Obteve o apoio de um reconhecido treinador de futebol americano e decidiu criar um jogo em que os jogadores participam num estágio de três dias e têm de passar por várias provas para obter um lugar na equipa. É uma variante interessante, resta saber se ficará suficientemente popular para ser lançado na Europa.
Site relacionado:
www.mforma.com

P.A.

Splinter Cell – Pandora Tomorrow



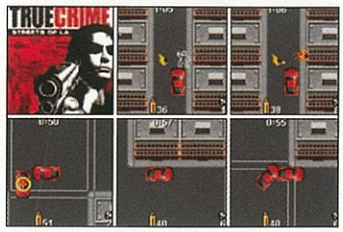
Splinter Cell deixa um rastro de elogios por onde quer que passe. Primeiro nas consolas, depois no PC, agora nos telemóveis: é imperdível. O jogador controla um operativo das forças especiais encarregado de se infiltrar em verdadeiros vespeiros do terrorismo internacional (Timor-Leste sendo um deles...), para fazer sozinho aquilo que um pelotão não é capaz de conseguir. Principais armas: o silêncio e o planeamento cuidadoso de cada movimento. Em Java, Splinter Cell – Pandora Tomorrow (SCPT) está praticamente ao nível de um jogo para GameBoy Advance, conseguindo recriar com precisão, fluidez e inteligência todos os mecanismos de furtividade que fizeram fama nas versões "adultas": a protecção das sombras, as armas silenciosas com miras laser, a necessidade de esconder os cadáveres para não chamar a atenção dos vigias, os saltos acrobáticos... Graficamente espectacular tendo em conta as limitações, com um controlo responsivo e de fácil assimilação, SPCT representa oito níveis de prazer obrigatório num telemóvel.

Sistema: **J2ME**
Género: **Acção**
Editora: **Gameloft**
Distribuidora: **Vodafone Live!**
Tamanho: **79 KB**
Custo: **3 euros**

CLASSIFICAÇÃO

RECOMENDADO

True Crime: Streets Of LA

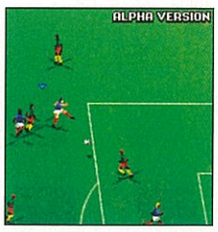


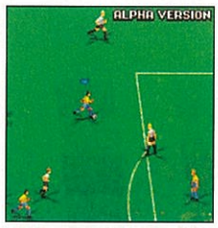
Se a versão PS2 e Xbox de True Crime pilhava os conceitos e imaginário traçados em **Grand Theft Auto 3** (GTA3) e **Vice City**, esta versão Java recua no tempo e adapta o modelo dos dois primeiros GTA. Nick Kang é um ex-polícia que não olha a meios para atingir os objectivos: acabar com as actividades das máfias chinesa e russa na cidade de Los Angeles. É esta gigantesca cidade que se pretende aqui recriar numa perspectiva aérea. A cruzada de Nick Kang é dividida em curtas missões, realizadas a pé ou a bordo de um automóvel, que incluem perseguições, tiroteios e escolhas que determinam finais diversos para o jogo. Controlos e gráficos podiam ser melhores...

Sistema: **J2ME**
Género: **Acção**
Editora: **Mforma**
Distribuidora: **portal Wappit (wap.wappit.com)**
Tamanho: **100 KB**
Custo: **2 euros**

CLASSIFICAÇÃO

Marcel Desailly Pro Soccer





Extremamente jogável e com óptimo visual, Marcel Desailly Pro Soccer traz o futebol para o bolso dos possuidores de N-Gage. Permitindo partilhar o divertimento com um amigo graças ao modo para múltiplos jogadores via Bluetooth, o jogo conta com 32 equipas europeias e outras tantas selecções nacionais. Apesar de não ter licença oficial, o que faz com que Zidane seja Zinedane e Barthez seja Barthoz, este futebol não fica a dever nada ao de **FIFA**. É verdade que na N-Gage os jogadores parecem formigas, mas pelo menos são formigas coloridas e suficientemente bem detalhadas para detectarmos as faltas que escapam ao árbitro. Por esta e por outras razões, é uma boa forma de irmos treinando para o Euro 2004.

Sistema: **N-Gage**
Género: **Acção**
Autor: **G Artist**
Editora: **Nokia**
Distribuidora: **Ecofilmes (Tel.: 256 836 273)**

CLASSIFICAÇÃO

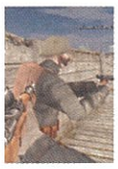
Call Of Duty

Grande ideia a da Mforma nesta adaptação da obra-prima da Activision: misturar os clássicos **Commando e Lost Vikings** num único fantástico jogo. O jogador controla três personagens escolhidas de um lote de cinco classes, cada uma equipada com uma capacidade única: médico (restaurar energia), soldado (granadas), franco-atirador (*sniper*), engenheiro (explosivos) e comando (infiltração). Logicamente será necessário alternar entre as três para ultrapassar os mais diversos obstáculos e inimigos nazis, que são aqui mais tenazes do que na maioria dos jogos Java. Um jogo de acção deliciosamente táctico, Call Of Duty é um osso duro de roer, e portanto com expectativa de vida elevada em relação a congéneres *wireless*.

Sistema: **J2ME**
Género: **Acção**
Editora: **Mforma**
Distribuidora: **Vodafone Live!**
Tamanho: **79 KB**
Custo: **3 euros**

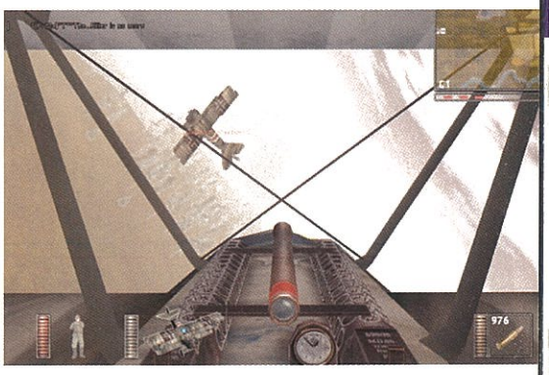
CLASSIFICAÇÃO

Battlefield 1918



A primeira versão de Battlefield 1918 revela-se uma surpresa agradável e original ao explorar um tema pouco comum de forma tão detalhada, mantendo ao mesmo tempo a reconhecida jogabilidade de **Battlefield 1942**. Usando a Primeira Guerra Mundial como pano de fundo, a Alemanha Imperial e a França lutam pela supremacia numa guerra de trincheiras no campo de batalha europeu. Estão à disposição um vasto arsenal e grande diversidade de unidades fielmente retratados de acordo com os registos da época. É possível controlar carros de combate (que podem ser considerados os primeiros tanques concebidos para um conflito armado), espingardas com baionetas e grandes canhões de artilharia que, juntamente com a aviação e os zepelins, ajudam a espalhar o terror nas hostes do inimigo.
Estão ainda previstas quatro novas nações em futuras versões, assim como a inclusão de novo conteúdo, vindo desta forma reforçar o rigor histórico do conflito que na altura se pensava ser a guerra para terminar com todas as guerras.

Jogo: **Battlefield 1942**
Autor: **BF1942 Crew**
Tipo: **Mod**
Tamanho: **296 MB**
Site: **www.battlefield1918.de**



SAS: Into The Lion's Den

Uma modificação com bastantes similaridades a **Strike Force** (um mod para **Unreal Tournament**), SAS: Into The Lion's Den pretende recriar os combates entre as populares forças especiais britânicas SAS (Special Air Service) e facções hostis já por elas combatidas no passado, em diversos cenários de conflito espalhados por todo o globo. De jogabilidade simples, este mod disponibiliza, por enquanto, apenas dois modos de jogo passíveis de serem jogados online ou offline. No modo Objective, a equipa na defensiva terá de prevenir acções de sabotagem com explosivos por parte da equipa atacante, enquanto eliminar a equipa adversária num limitado espaço de tempo é a ordem do dia no já conhecido Team Deathmatch. Um bom arsenal, característico de cada facção, não poderia deixar de estar presente, sendo possível encontrar na zona de reabastecimento armamento variado como AK-47, M-16, MP-5 ou G-36. Apesar de algum potencial, este mod peca pela falta de originalidade num género já saturado.

Jogo: **Unreal Tournament 2003**
Autor: **SAS Team**
Tipo: **Mod**
Tamanho: **361 MB**
Site: **http://sas.jolt.co.uk/**

Powers: um polícia na

A vida de um detective de polícia nunca é fácil, mas no caso do detective Christian Walker, as coisas são ainda mais complicadas... É que Walker vive e trabalha (é detective de homicídios) numa cidade cheia de criaturas superpoderosas, heróis invulneráveis e vilões com terríveis poderes, um mundo de semideuses e titãs que se defrontam em combates épicos, cruzando os céus sob os quais vivem os humanos como Walker. É este o ponto de partida de **Powers**, a série de Brian Michael Bendis e Michael Avon Oeming que a Devir acaba de lançar nas livrarias nacionais, e que reúne na mesma história as duas temáticas em que Bendis se afirmou como um dos mais importantes argumentistas de BD da actualidade: o policial negro e as histórias de super-heróis. Embora esta fusão não seja inédita (basta pensar no **Astro City**, de Kurt Busiek, ou no **Top Ten**, de Alan Moore), a verdade é que o trabalho de Bendis e Oeming é perfeito, aliando uns diálogos afiados como a lâmina de uma navalha a um desenho estilizado de grande elegância e legibilidade que, pela forma como mistura uma iluminação e um uso de sombras típicos do *film noir* com um desenho semi-caricatural, faz lembrar o trabalho de Paul Dini e Bruce Timm na série de animação **Batman Adventures**.

Conhecido dos leitores portugueses graças ao seu trabalho na série **Ultimate Homem-Aranha**, Bendis tem toda uma carreira como escritor

cidade dos super-heróis

(e também desenhador) de histórias policiais, como **AKA Goldfish**, **Jinx** e **Torso**, que levaram a que Todd McFarlane o convidasse para escrever as aventuras de Sam e Twich, dois detectives que, de personagens secundárias na série **Spawn**, passaram a heróis da sua própria série, com grande sucesso comercial e crítico, só interrompido quando Bendis recebeu uma proposta irrecusável da Marvel para se ocupar de alguns dos mais carismáticos heróis da Casa das Ideias, como o Homem-Aranha e o Demolidor. Quanto a Michael Avon Oeming, a sua carreira no mundo dos *comics* começou aos 14 anos, quando arranjou um trabalho como arte-finalista na editora Inovation Comics, seguiram-se diversos trabalhos para a DC e Marvel, em que treinou a mão para projectos mais pessoais como **Ship of Fools**, **Hammer of the Gods**, **Bastard Samurai** e, naturalmente **Powers**, onde exibe todo o seu virtuosismo narrativo e a eficácia de um traço sintético e estilizado, bem servido pelas cores sombrias de Pat Garrahy. Nesta primeira aventura, que reúne os seis capítulos de uma história inicialmente publicada nos números 1 a 6 da revista Powers, Walker, ajudado pela detective estagiária Deena Pilgrim (uma caloira com personalidade, que conhece tanto sobre o mundo onde decorre a acção de Powers como o leitor, o que facilita a identificação com a personagem), tem de descobrir o responsável (ou responsáveis) pela morte de Retro Girl, uma das mais respeitadas super-heroínas da cidade.
Aqui fica a sugestão para que acompanhem os dois detectives nesta viagem cheia de perigos e surpresas ao lado negro dos super-heróis, para assim descobrirem quem matou Retro Girl.

João Miguel Lameiras

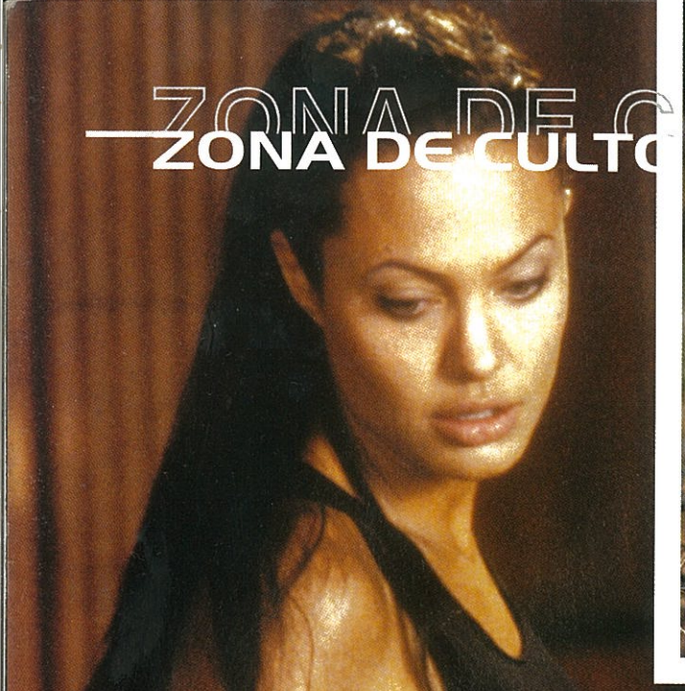
Jogos de Cartas Coleccionáveis

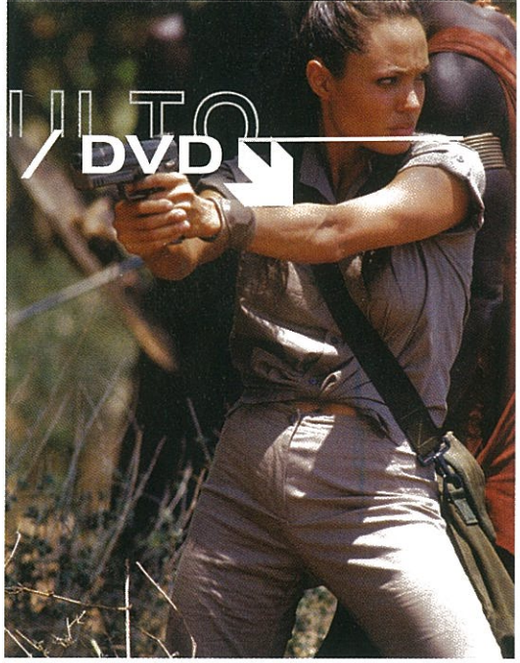
Pokémon-e: EX Team Magma vs Team Aqua
É realmente impressionante como o jogo de cartas de Pokémon mantém a sua vitalidade. Agora é a vez de **Pokémon-e: EX Team Magma vs Team Aqua**, que traz 95 novas cartas ao jogo de Pokémon-e. A nova expansão joga (literalmente) na dualidade entre a Água e a Terra, estando os Pokémons associados com o Team Magma ou com o Team Aqua, dois grupos apostados em conquistar o mundo através do controlo da terra e do mar. Pokémon-e: EX Team Magma vs Team Aqua vem introduzir pela primeira vez os Dual Energy Pokémon, ou seja, Pokémons que têm dois tipos de energia ao mesmo tempo. Os respectivos *decks* têm 60 cartas (entre as quais uma carta holográfica especial), uma moeda, um livro de regras, uma lista de cartas, um *playmat*, nove contadores de dano e dois contadores de dano especial. Os *boosters* desta expansão contêm nove cartas cada.

Jogos de Miniaturas Coleccionáveis

Mage Knight: Dark Riders
Chegou a cavalaria! As forças do Mal espalham-se por todo o território. O vosso exército é o único obstáculo que se interpõe entre os Avatars do Apocalipse e o caos. Mas não temam, porque os novos guerreiros montados aumentarão significativamente a vossa força e levarão o jogo de Mage Knight a um novo nível de estratégia. Os cavaleiros podem montar qualquer cavalo e até podem desmontar para lutar sozinhos. Esta expansão traz também novos Itens e Relíquias para fortificar os vossos heróis, para além de domínios e subfacções permitirem maior flexibilidade à sua defesa dos territórios. Dark Riders tem 124 guerreiros e inclui as figuras Unique dos Avatars do Apocalipse. Os *boosters* contêm quatro miniaturas (incluindo um cavaleiro e uma cavalgadura), uma carta especial e um livrinho de regras.

Pedro Miranda





Lara Croft Tomb Raider: O Berço da Vida

Alugámos uma TV para substituir a Caixa de Pandora

Depois de um terramoto revelar artefactos antigos, Lara Croft (Angelina Jolie) é a primeira a chegar às ruínas do Templo Lunar de Alexandre o Grande, imerso sob águas gregas, mas um grupo de salteadores chineses, liderado por Chen Lo (Simon Yam), apropria-se de um globo de vidro que contém o mapa para encontrar a mítica Caixa de Pandora. Reiss (Ciarán Hinds), um cientista rico, com pouco respeito pela vida humana, quer obter a caixa e dispersar pelo mundo todos os males que aí se encerram.

As sequelas procuram remisturar o material do filme original, tentando ir mais longe. Mais, maior, melhor, diz a publicidade. Existem duas coisas que, contrariando essa tendência, são mais pequenas no novo filme – um detalhe que não passará despercebido à maioria da audiência (sobretudo masculina). O argumento de Tomb Raider 2 serve para ligar o ponto A ao ponto B, ao estilo de um jogo de computador, onde se passa de um nível para outro. Um bom filme de acção, mesmo que assente em "McGuffins", tem de ser minimamente lógico e consistente, mas O Berço da Vida desmorona-se logo com a sua premissa. Alexandre o Grande e Lara Croft chegam à conclusão que a caixa é demasiado perigosa e que não deve ver a luz do dia. Alexandre, em vez de a destruir ou atirar para o fundo do mar, esconde-a e até guarda um mapa. Croft poderia destruir o globo à primeira oportunidade, mas não o faz, preferindo empreender uma viagem que acaba por servir para que os maus da fita tenham a possibilidade de chegar à caixa. Outros desequilíbrios do argumento são a construção dos Shay Ling, que acabam por sair do filme demasiado rápido (passado o "nível" respectivo) ou a tentativa de criar uma heroína ameaçadora e com grande sangue frio, constantemente a proferir ameaças de morte, quando é óbvio que há imperativos morais que ditam que não disparará senão em legítima defesa.

A sequência final na floresta petrificada funciona. Está bem construída e filmada, com um design sonoro eficiente. O voo do arranha-céus de Hong Kong tem algum impacto, principalmente depois de sabermos que não existem quaisquer efeitos (para além da montagem). Sobra pancadaria, tiros e explosões.

No plano técnico e dos conteúdos extra, ficámos satisfeitos. Boa imagem, som envolvente e cerca de uma hora de suplementos legendados em português, com excepção do comentário áudio. A legendagem é aceitável, aparte alguns lapsos nos extras, como tomar a arte marcial kendo por um nome próprio ou a imprecisão de traduzir "insurance" por "segurança", quando a questão se prende com objecções levantadas pelas seguradoras à execução de certas cenas por Angelina Jolie.

Nota: pode ler esta e outras análises a DVDs na edição 30 da DVD-Review.

Luis Canau - DVD Review

FICHA TÉCNICA
Título original: **Lara Croft Tomb Rider: The Cradle of Life**
Realização: **Jan De Bont**
Intérpretes: **Angelina Jolie, Gerard Butler, Noah Taylor, Ciarán Hinds**
Formato vídeo: **2.35:1/16:9**
Formato áudio: **Dolby Digital 5.1**

EXTRAS
Menus em inglês, extras legendados em português (excepto comentário áudio)
Commentary by director Jan De Bont
Deleted/Alternate Scenes
Featurettes (Training; Vehicles and Weapons; Stunts; Visual Effects; Scoring)
Gerard Butler's Screen Test
Music Videos
DVD-Rom.

SITES RELACIONADOS
www.tombraidermovie.com

A star is born

Lara Croft é hoje a personagem de um videojogo mais reconhecível pelo grande público. Segundo um estudo realizado pela GameVision, Lara é referenciada por mais europeus (86 por cento) do que o jogo Tomb Raider (82 por cento), ou seja, vale mais do que o seu jogo ou filme, o que é prova do incrível fenómeno que se tornou a rainha das *pixel chicks* e de que entrou para o mainstream como talvez nenhuma outra personagem de um videojogo o tinha conseguido.

Mas 2003 foi um mau ano para a salteadora: Tomb Raider: O Berço da Vida foi massacrado pela crítica e um flop estrondoso no box-office. As reacções não se fizeram tardar: para a Paramount, o filme sofreu na pele os sucessivos atrasos de Angel Of Darkness (o jogo da série Tomb Raider lançado também em 2003) e com o seu fraco desempenho em termos de vendas e de crítica.

Nelson Calvinho

RGB Editora, Lda.
Rua Laura Alves, nº 3 • 2745-152 Queluz
Tel.: 21 434 45 00 • Pub: 21 434 45 06
Fax: 21 434 45 09 • megascore@rgb.pt

NAS BANCAS

CRASH

Crash! é uma secção da **Mega Score** que se quer bem disposta. O objectivo é brincar com as gaffes alheias (e próprias, pois no melhor pano também caem nódoas), descobrir anúncios divertidos, bugs obscuros ou simplesmente máximas curiosas. Mas para isso precisamos da colaboração de todos os leitores. As contribuições deverão ser enviadas por carta, fax ou email para Mega Score, Rua Laura Alves, 3, 2745-152 Queluz; Fax: 21-434 4509; email: crash@rgb.pt.

Lei de Murphy

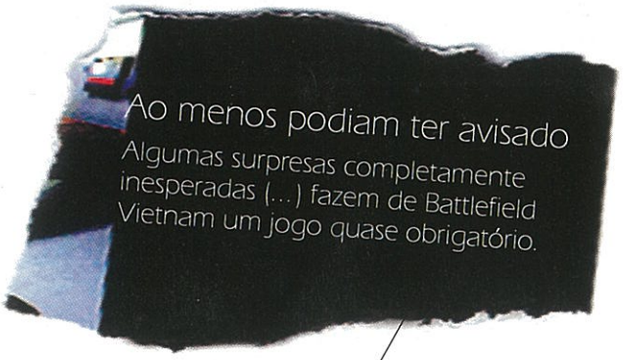
Num jogo de corridas, os choques frontais ocorrem quando estamos em primeiro, na última volta, na última curva.

in fórum Mega Score, tópico Leis de Murphy, pelo utilizador Zeer.

in g4mers-zone.net, análise a Forbidden Siren. Site-jack? Estar-se-ão a referir ao poder a que os autores do jogo apelidaram de sight-jack (numa tradução muito livre, "roubo de visão") , ou há aqui um lapso de linguagem que remete para uma actividade ilícita relacionada com sites de Internet?

Problema de vista

"(...) temos por exemplo um inovador sistema que os seus criadores inventaram, chamado site-jack"



Ao menos podiam ter avisado

Algumas surpresas completamente inesperadas (...) fazem de Battlefield Vietnam um jogo quase obrigatório.

in g4mers-zone.net, análise a Battlefield Vietnam. Lá está, o velho problema das surpresas inesperadas. São complicadas...

20

Lara muda de sexo

O DVD inspirado no famoso jogo de computador "Tom Raider 2" chegará ao mercado no 27 de Abril.

In diariodigital.pt, notícia "DVD de "Tom Raider 2" chega ao mercado em Abril", publicada a 26 de Março de 2004. Ficamos então à espera de ver o DVD com o espectáculo de transformismo de Lara... perdão, Lauro Croft...

É abissal!

É uma diferença abissal jogar este jogo com som e depois fazê-lo sem som.

in g4mers-zone.net, análise a Battlefield Vietnam. É qualquer coisa de genial: nunca tínhamos visto um jogo em que fizesse tanta diferença jogar mudo e depois com som. Surpreendente. Inesperado.

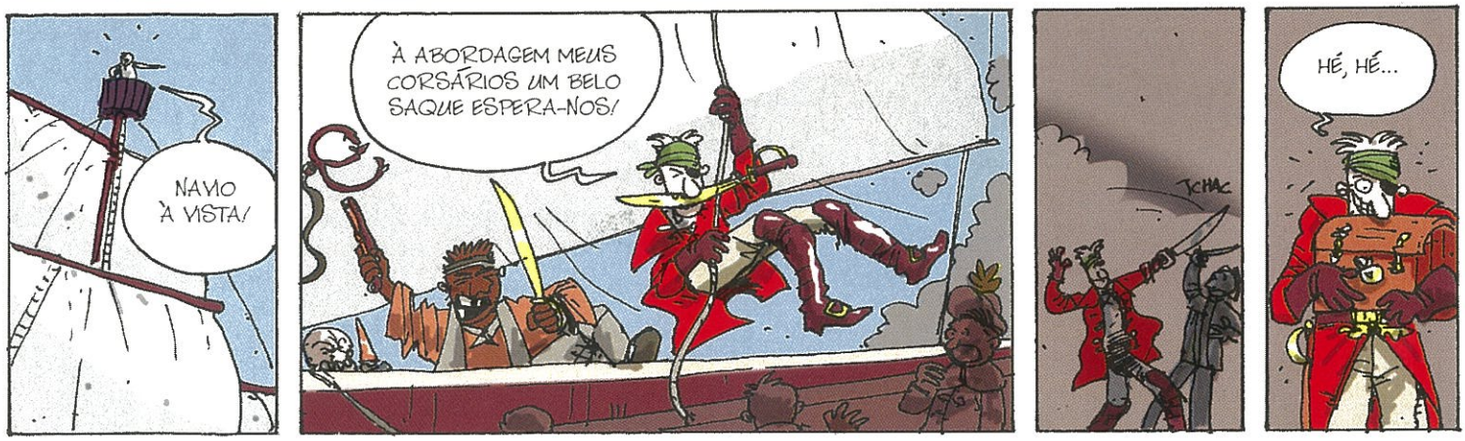
Vago mas sólido

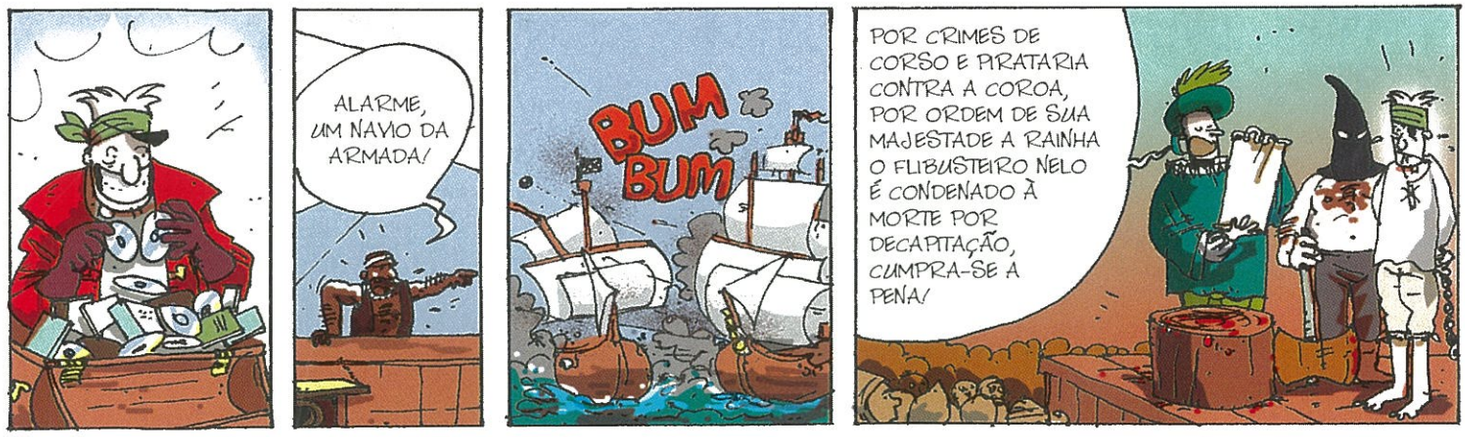
Cada mapa vem acompanhado de um ou dois trechos de texto onde podemos duma forma vaga mas sólida, ficar com uma ideia geral de como foi a guerra.

in g4mers-zone.net, análise a Battlefield Vietnam. Vaga, mas sólida, mas geral. Um verdadeiro mestrado na História do Vietname, diríamos nós.

POR: AlgaVio ©

MEGA TOONS





CRÓNICA DE LONDRES

O MITO ERRÓNEO DOS "BONS VELHOS TEMPOS"

João Diniz Sanches

JORNALISTA E CONSULTOR DE VIDEOJOGOS

Recentemente, por razões que ainda não compreendo totalmente, eu e um respeitado jornalista de videojogos, meu amigo, consumimos demasiado tempo a debater o valor de **Space Invaders**. No interesse de reforçar ainda mais o meu (incontestável) caso, decidi perder uma manhã a jogar **Space Invaders Anniversary**, o último lançamento da Taito que, como o nome ajuda a sugerir, celebra o 25º aniversário do fenómeno de arcada dedicado a abater aliens. Sem dúvida que aqueles de vocês com razoável capacidade matemática terão já percebido que 1978 mais 25 não é igual a 2004 – na verdade, foi o ano passado que assinalou o quarto de século de existência do jogo, mas eu suponho que atrasos na produção, problemas de licenciamento e Deus sabe mais o quê terão afectado a sua chegada à Europa. Independentemente disso, está cá e suponho que é um pacote adequadamente – embora não esforçadamente – conseguido, com nove versões "diferentes" do jogo por onde escolher e uma mão cheia de extras interessantes, como materiais de marketing, *artwork* conceptual e notas de programação originais.

Claro, nada disto diminui o facto de que o jogo continua interminavelmente enfadonho. Eu compreendo que para alguns – o meu amigo incluído – isto é uma heresia, mas em relação a esses (e, agora que penso nisso, todos aqueles que apoiam a mentalidade de que "os jogos costumavam ser tão melhores"), resta-me sugerir que voltem atrás e joguem realmente aos jogos que defendem tão veementemente, ao invés de confiar em memórias infectadas de nostalgia. A dura realidade é que Space Invaders, como tantos dos seus contemporâneos, simplesmente já não é aprazível pelos padrões actuais. As suas limitações são tão dolorosamente evidentes em poucos segundos de jogo, e dada a escolha oferecida pelos videojogos modernos, que me faz confusão perceber porque há-de alguém insistir em defender os seus alegados méritos. Não me interpretem mal, isto não é tão simples ou linear como uma questão gráfica - eu posso apreciar a estética (inerentemente retro) de Space Invaders, tal como o faço em relação a muitos outros jogos de outrora – na verdade, eu defenderia que o seu aspecto visual é provavelmente aquilo que melhor envelheceu. Além disso, se fosse uma mero caso de *eye candy*, então a versão em 3D, actualizada e polida, oferecida na edição de aniversário, seria logicamente suficiente, mas infelizmente não a considero mais sedutora que a original. Também não é o facto de ser um jogo velho. Eu não selecciono os títulos que jogo baseado no absurdo critério de saber há quanto tempo estão no mercado. Se fosse esse o caso, como explicaria o facto de ainda jogar regularmente a **Pac-Man**, **Tempest** e **Defender**, para exemplificar os primeiros três exemplos *old-skool* que me vêm à memória? Em última análise, Space Invaders é lento, trabalhoso, repetitivo e, na minha perspectiva, um conceito particularmente fraco que tenta entreter com uma mecânica fraca e lamentável. Compreendo o apelo do jogo na altura do seu lançamento, claro, e recordar que a sua popularidade no Japão era tal que o país alegadamente ficou sem as moedas de 100 ienes necessárias para o jogar trar-me-á sempre um sorriso – a sua invasão representa a descoberta conjunta e o início de uma paixão autêntica de um país pelos videojogos, levando a uma aceitação desta forma de uma maneira que ainda estamos por experimentar no Ocidente (recordo-me também da sua chegada à Europa, embora a memória da quantidade substancial de dinheiro que o jogo da Taito subsequentemente sugou de mim substitua rapidamente o meu sorriso por uma careta).

> A dura realidade é que Space Invaders, como tantos dos seus contemporâneos, simplesmente já não é aprazível pelos padrões actuais. As suas limitações são tão dolorosamente evidentes em poucos segundos de jogo, e dada a escolha oferecida pelos videojogos modernos, que me faz confusão perceber porque há-de alguém insistir em defender os seus alegados méritos.

O meu amigo, não há necessidade de afirmá-lo, não vê as coisas desta maneira. Ele caiu na típica armadilha de ser incapaz de desassociar a sensação que ele experimentou na altura de lançamento do jogo do seu valor de entretenimento actual. Recentemente, fui envolvido na compilação de uma lista dos 100 melhores jogos de todos os tempos e não me surpreendeu verificar que muitos exemplos antigos do género conseguiram chegar à selecção final. Os jogos progrediram significativamente, até ao ponto em que até um título medíocre de hoje provavelmente oferece mais entretenimento que um videojogo exemplar de há 20 anos atrás. Se tivéssemos de coligir uma lista dos 100 jogos historicamente mais significativos, teríamos obviamente de demandar uma selecção muito diferente – e consideravelmente mais envelhecida.

É o problema da nostalgia. Pode ser algo perigosamente poderoso, uma resposta emocional capaz de distorcer o raciocínio de uma pessoa que noutra situação se mostraria razoável, e levá-la a teimar numa noção absolutamente irracional. Lembro-me, por exemplo, do quão fascinado fiquei no dia em que descobri **Zzoom** para o Spectrum. Os meus amigos e eu costumávamos esgueirar-nos na loja de informática da nossa rua, no caminho da escola para casa, e perder uma hora ou duas (obrigado, senhor Macedo) a abater aviões e vasos de guerra. Eu gostava tanto do jogo que o comprei. Um procedimento relativamente normal, pensarão vocês, caso eu tivesse um Spectrum na altura onde pudesse jogá-lo... Jogos robustos resistem ao teste do tempo. Eu ainda não consigo imaginar por um momento que **Tetris** alguma vez pareça datado. Mecânicas de jogo sólidas resistem, independentemente de quantos anos tenham passado antes de os revisitarem. O que, por coincidência, pode ser o mesmo período de tempo que me custará a convencer o meu amigo a ver as coisas objectivamente.

DESCARREGA

OS MELHORES JOGOS PARA O SEU TELEMÓVEL

A INFILTRAÇÃO CONTINUA
COM A SAGA
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®

SPLINTER CELL® | SPLINTER CELL® EXTENDED OPS

Também disponível para PC
www.splintercell.com

UBISOFT

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL®
PANDORA TOMORROW

UM EXCLUSIVO

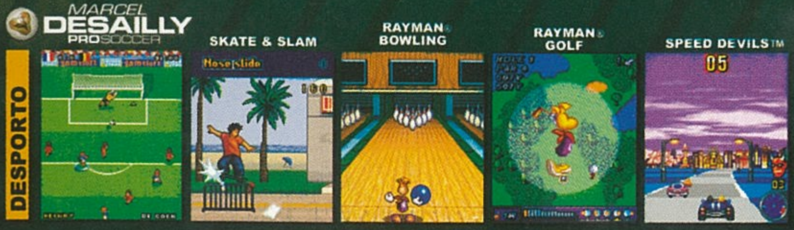
vodafone™ live!

How are you?

Faz o download do jogo Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow, disponível no portal Vodafone live! (1) em exclusivo até 30/06/2004

(1) Entra no canal Jogos do portal Vodafone Live! e faz download do Tom Clancy's Splinter Cell® Pandora Tomorrow. Disponível para: Sharp GX10, GX20, GX30, Nokia 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage, 3200, 6220, Motorola V525, V600, Panasonic X60, Sagem MyV65 e Samsung E710. Custo do jogo: €3 + tráfego GRPS. Para mais informações, liga 16 9 12.

Consulte o nosso catálogo completo enviando um SMS para o 3444* com o texto JOGO MS5X3
e siga as instruções. Ex. JOGO MS5X3 para 3444
Atenção: o seu telefone tem que estar configurado para wap.
Em caso de dúvida contacte-nos através de www.gameloft.com na secção de ajuda.



*O acesso ao catálogo via SMS custa 2 EUR/SMS (2 SMS por download de jogo) e dá direito a um download. Este preço acresce aos custos de SMS e WAP que tenha contratado com seu operador. Deverá ter crédito SUFICIENTE para receber o jogo.
A Gameloft reserva-se o direito de utilizar os seus dados para possíveis opera-çõesfuturas. A Gameloft poderá entrar em contacto para ofrecer-lhe novas promoções dos nossos jogos. No entanto, tem dis`ponível o direito de acesso, rectificação e limitação de dados. Para isso consulte www.gameloft.com

Telemóveis compatíveis do catálogo da Gameloft.

Nokia 3510i, Nokia 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 3200, 6800, Nokia 7650, 3650, Nokia 3410, N-Gage
Sony Ericsson T610, Sony Ericsson Z600
Motorola T720, Motorola V300, V500, V525, V600
Sharp GX10, Sharp GX20
Samsung E700
LG 5300i, 5400, 7100
Sagem My V-65
Siemens C55,C60,M50,M55,MC60,SL45i,SL55,S55

Existen jogos compatíveis para todos os terminais aqui listados.

Mais jogos de qualidade em

gameloft
www.gameloft.com

RAILROAD PIONEER

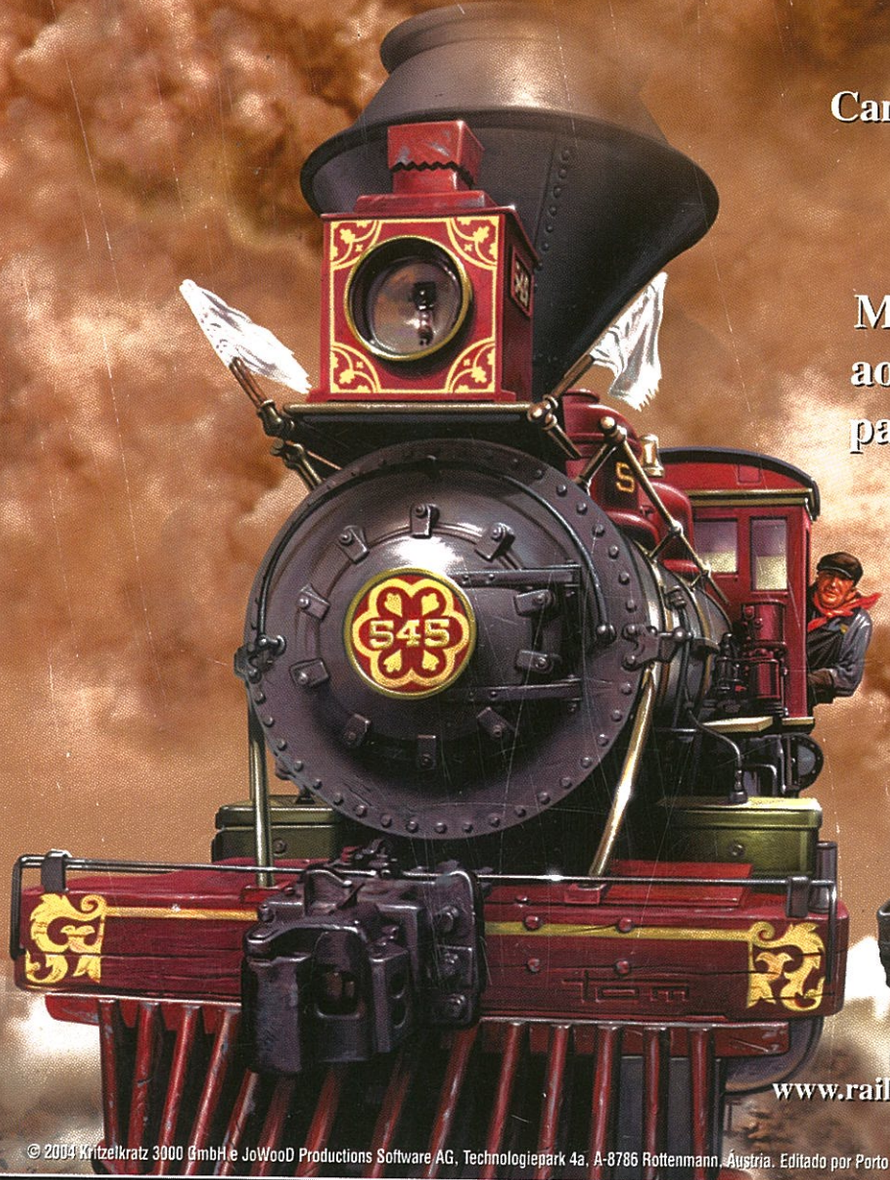
NOVA IORQUE 1830: PARTIDA PARA UM MUNDO NOVO CHEIO DE AVENTURA, PODER E RIQUEZA

Descubra o Oeste Americano numa mistura singular de simulação económica e de transportes

Crie o seu próprio império ferroviário, e sinta a emoção dos pioneiros da primeira ligação ferroviária transcontinental

Campanha histórica e jogo intermináveis
Mais de 25 locomotivas e um sistema individual de melhoramentos

Mundo em 3D detalhado – junte-se aos bravos e destemidos pioneiros e parta à descoberta do Novo Mundo nas gloriosas máquinas a vapor



www.railroad-pioneer.com

PC CD

KRITZELKRATZ 3000

JoWooD Productions

© 2004 Kritzelkratz 3000 GmbH e JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Áustria. Editado por Porto Editora Lda. PlayGames é uma marca registada da Porto Editora Lda. Todos os direitos reservados.

Rua da Restauração, 365 · 4099-023 PORTO – Portugal
Tel.: 22 608 83 12 · Fax: 22 608 83 13
E-mail: comercial@playgames.pt · Internet: www.playgames.pt

PlayGames®